GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 1301

Baldur's Gate: Enhanced Edition

PORADNIK DO GRY

Baldur's Gate: Enhanced Edition poradnik do gry

autor: Piotr "MaxiM" Kulka

Wydawnictwo © GRY-Online S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-Online S.A.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

Publikacja przeznaczona jest wyłącznie do użytku prywatnego. Nie może być sprzedawana, odsprzedawana lub udostępniana publicznie osobom trzecim bez pisemnej zgody GRY-Online S.A.

Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Poradnik w wersji WWW znajdziesz na stronie
www.gry-online.pl/S024.asp?ID=1301

kontakt@gry-online.pl

Spis treści

Baldur's Gate: Enhanced Edition - poradnik do gry

Porady na początek

Mapa Wybrzeża Mieczy

Kanoniczna drużyna

Prolog - zadanie główne - Odszukaj Goriona

Prolog - zadania poboczne

Rozdział 1 - zadania główne

- Droga do gospody "Pod Pomocną Dłonią"
- Podróż do Nashkel

Rozdział 1 - zadania poboczne

- Pierścień tańczącego płomienia Joii
- Landrin i pająki
- Samotny Ogr
- Książka dla Firebeada
- Strata Marla
- Oferta Taeroma
- Bassilus morderca
- Półogry w pobliżu Beregostu
- Przywrócenie i przemiana Melicampa
- Krótki miecz Perdue'a
- Mąż Mirianne
- Zaginione buty Zhurlonga
- Lokalne problemy (Drizzt Do'Urden)

Rozdział 2 - zadania główne

- Rozmowa z burmistrzem Nashkel
- Wizyta w kopalni Nashkel
- Wizyta w kopalni Nashkel - Kopalnie Nashkel

Rozdział 2 - zadania poboczne

- Albert i jego pies
- Driada z Chmurnych Szczytów
- Historia Kapitana Brage'a
- Hordy Gibberlingów; Jared i niedźwiedź
- Kotek Drienne
- Rzeźbiarz Prism
- Samuel i Lena

Wilcze Skóry
Żona Józefa

Rozdział 3 - zadania główne

Powrót do Nashkel
Konfrontacja Tranzigiem
Bandyci

Rozdział 3 - zadania poboczne

Arcand Szalony
Carsa i Khark
Charleston i Posążek Kozah
Duch Ulcastera
Druidzi z Kniei Larsa; Dziecię w Latarni
Nagroda za bandytów od Vai
Napaści Xvartów; Nereida Shoal
Opowieść Poe o Firewine / Widmowi rycerze w Firewine
Polowanie na Ogry
Ruiny Firewine
Sztylet Hentolda

Rozdział 4 - zadania główne

Knieja Otulisko
Sparaliżowanie kopalni w Kniei Otulisko

Rozdział 4 - zadania poboczne

Aldeth Sashenstar
Zwój Fahringtona
Pająki w Kniei Otulisko
Na ratunek Tamah; Płaszcz Gurke'a

Rozdział 5 - zadania główne

Zalanie
Wrota Baldura
Zlecenie od Scara
Rozkazy od księcia Eltana

Rozdział 5 - zadania poboczne

Życzenie barda; Zlecenie zabójstwa
Arkion i Nemphre
Alatos i Gildia Złodziei
Skok Narlena
Ubijanie Ankhegów
Bazyliszek na wolności; Wieszcz G'axir
Dziecko Brielbary
Zaginiony syn farmera Bruna; Ghorak wyleczony!
Dochodzenie w siedzibie Ligi Kupieckiej
Laetra i Louise
Kradzież w Komnacie Cudów

Rybacy i kapłanka
Syn Tremaina
Marek i Lothander
Nadine i Euric
Rękawice Noralee; Kotek Petrine
Przyjaciel Quinna; Szlamy i szluzy
Hełm / Płaszcz Baldurana
Zniewolona nimfa; Plaga zombie

Rozdział 6 - zadania główne

Śledztwo Candlekeep
Morderstwo

Rozdział 7 - zadania główne

Sarevok rośnie w siłę
Ostatnie chwile tandemu

Rozdział 7 - zadania poboczne - Tamoko

Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Płaszcz Shandalara
Tajemnicza Wyspa (1)
Tajemnicza Wyspa (2)
Wieża Durlaga - Broda Ulgotha, Wieża Durlaga
Wieża Durlaga- Labirynt Durlaga (poziom 1-2)
Wieża Durlaga- Labirynt Durlaga (poziom 2-4), Broda Ulgotha
Sztylet dla Hurgana

Postacie i zadania z Enhanced Edition

Neera
Rasaad
Dorn Il-Khan

Baldur's Gate: Enhanced Edition - wymagania sprzętowe

Baldur's Gate: Enhanced Edition - poradnik do gry

Poniższy poradnik do gry *Baldur's Gate: Enhanced Edition* zawiera bardzo szczegółowe mapy, oraz ułatwiające odbiór screenshoty, z zaznaczonymi najważniejszymi punktami i postaciami. Informuje również gdzie spotkać nowe postaci dodane w wersji *Enhanced Edition* i jak rozwiązać zadania z nimi związane. Poradnik ten, w przyjazny i czytelny sposób przeprowadzi czytelnika przez główny wątek gry oraz wszystkie zadania poboczne, bez zdradzania zbyt wielu szczegółów fabularnych. Pomoże on również graczowi w stworzeniu kanonicznej drużyny, idealnej dla tych, którzy chcą doświadczyć gry tak, by nie odbiegać od wizji twórców.

Oczywiście poradnik ten, ze względu na strukturę opartą na zadaniach (zamiast na lokacjach) przyda się każdemu, kto mógł przeoczyć w swoich doświadczeniach z grą nieco mniej oczywiste zadania poboczne, lub alternatywne rozwiązania. Zadania związane z postaciami, które nie będą przyłączane do drużyny zostały również wspomniane.

Piotr "MaxiM" Kulka (www.gry-online.pl**)**

Porady na początek

Oto garść porad, o których należy zawsze pamiętać, aby zyskać jak najwięcej i/lub oglądać możliwie jak najrzadziej ekran "game over". Nie wszystkich trzeba trzymać się za wszelką cenę, ale warto mieć je na uwadze.

1. **Przejdź samouczek!**

Jeśli jesteś "nowy" w Baldur's Gate, powinno być to oczywiste. Starym wyjadaczom, którzy nie widzieli się z tym tytułem od ponad dekady, takie odświeżenie pamięci również nie zaszkodzi.

1. **Często zapisuj grę.**

Nie oszczędzaj miejsca na dysku, nadpisując w kółko jeden zapis. Pozwoli Ci to na powrót do dowolnego momentu i miejsca w grze, jeśli przydarzy Ci się coś "sknocić" - czy to przez pomyłkę czy z powodu niewiedzy. Używaj "szybkiego zapisu" przed każdą próbą włamania, kradzieży kieszonkowej lub oczekująca walką. Zaoszczędzi Ci to masę nerwów i czasu w razie niepowodzenia.

1. **Używaj aktywnej pauzy.**

Nie ma sensu utrudniać sobie życia, próbując grać w Baldur's Gate jak w strategię czasu rzeczywistego. Zatrzymanie gry w dowolnym momencie pozwala na zastanowienie się nad kolejnym krokiem i bardzo ułatwia mikro-zarządzanie.

1. **Pilnuj zapasu mikstur leczniczych, antidotum i amunicji.**

Nic tak nie psuje humoru, jak zorientowanie się, że nie masz czym strzelać/rzucać lub leczyć ran, kiedy znajdziesz się w sytuacji bez wyjścia. W grze znajduje się kilka lokacji, z których przez pewien czas nie da się wydostać, nie mając przy tym dostępu do żadnego przyjaznego kupca.

1. **Zawsze miej przy sobie zwoje/czary/mikstury ochrony przed petryfikacją.**

W kilku miejscach w grze natkniesz się na bazyliszki, które swoim wzrokiem zamieniają w kamień. Lepiej być przygotowanym na takie spotkania. Zwoje zamiany kamienia w ciało również będą nieocenione.

1. **Strach ma wielkie oczy.**

Dosłownie. Nie ma nic gorszego, niż drużyna biegająca po ekranie niczym bezgłowe kurczaki, tylko dlatego, że jakiś mag miał kaprys rzucić czar powodujący panikę. Prosty czar ochrony przed strachem rzucony przed walką z napotkanym magiem, zaoszczędzi Ci takich niespodzianek.

1. **Odwiedzaj wszystkie napotkane sklepy i handlarzy.**

Czasem najciekawsze przedmioty można zakupić w najmniej oczekiwanych miejscach.

1. **Utrzymuj swoją reputację na jak najwyższym poziomie.**

Wysoka reputacja nie tylko pozwoli Ci na uniknięcie kłopotów z prawem lub łowcami nagród, ale również znacznie poprawi twoją sytuację finansową. Kupcy sprzedają swoje towary za niższa cenę herosom niż rozbójnikom, a i płacą więcej za to, co Ty masz do sprzedania.

1. **Charyzmatycznym bohaterom żyje się lepiej.**

Postaci z wysoka charyzma potrafią niejednokrotnie uniknąć walki drogą negocjacji, lub wytargować u zleceniodawcy wyższa nagrodę.

1. **Dopasowuj broń do sytuacji.**

Nie zawsze najlepszym rozwiązaniem jest szarża na przeciwnika z pianą na ustach. W wielu wypadkach lepiej użyć broni dystansowej niż mieczy. Ponadto, niektórzy przeciwnicy mogą być odporni na konkretne rodzaje zadawanych obrażeń. Każda z postaci ma minimum dwa sloty na broń - zrób z nich użytek!

1. **Zwiedzaj każdy zaułek i każde pomieszczenie, na jakie się natkniesz.**

Czasami nawet w najbardziej obskurnej chatce lub brudnej beczce można znaleźć niebywałe skarby.

1. **Nie zbieraj każdego śmiecia, jaki znajdziesz.**

Na początku gry zbieranie i sprzedawanie wszystkiego, co nie jest ci potrzebne jest wskazane, jednak w miarę postępów w grze, nie ma sensu zapychanie ograniczonej ilości miejsca w ekwipunku ciężkim złomem, za który dostaniesz co najwyżej 5 sztuk złota.

1. **Zawsze miej oczy otwarte na pułapki.**

Każdy powinien posiadać w swojej drużynie dobrego złodzieja. Zrób z niego użytek! Niemal w każdym podziemiu, lochu czy jaskini zastawione są pułapki, które poważnie mogą zaszkodzić drużynie. Lepiej rozbroić je umiejętnie, niż liczyć na łut szczęścia.

1. **Spiesz się powoli.**

Z nielicznymi wyjątkami, większość zadań głównych i pobocznych nie ma ograniczeń czasowych. Jeśli w połowie zadania drużyna poczuje się zmęczona lub będziesz chciał wrócić do miasta, aby uzupełnić zapasu (lub sprzedać lup), zrób to.

1. **Nie używaj ani nie zakładaj niezidentyfikowanych przedmiotów.**

Wiele przedmiotów w grze wygląda kusząco i niegroźnie, ale ciąży na nich klątwa. Identyfikuj każdy magiczny przedmiot i dokładnie czytaj jego opis, aby uniknąć przykrych (czasem śmiesznych) niespodzianek, które w najlepszym wypadku zmusza Cię do wizyty w pobliskiej świątyni, a w najgorszym będą powodem wielu śmierci.

1. **Myśl taktycznie i kreatywnie.**

Nie zawsze najprostsze rozwiązanie problemu jest najlepsze i nie każda najwygodniejsza droga jest bezpieczna. Niniejszy poradnik pomoże Ci w wielu problematycznych sytuacjach, ale nie musisz się nim sugerować w 100%.

1. **Na koniec: nie noś metalowej zbroi podczas burzy.**

Poważnie. Matka natura potrafi być złośliwa, a błyskawica potrafi przy odrobinie (nie)szczęścia zabić nawet dobrze rozwiniętą postać.

Mapa Wybrzeża Mieczy

Baldur's Gate
Farma
Broda Ulgotha
N
W
E
S
Most Wyrm
Wioska Rybacka
Obóz Bandytów
Knieja Otulisko IV
Kopalnie
Knieja Otulisko III
Knieja Otulisko II
„Pod Pomocną Dłonią"
Peldvale
Knieja Otulisko I
Candlekeep
Trakt Nadbrzeżny
Lwi Trakt
Knieja Larsa
Wybrzeże Wraków
Wysoki Żywopłot
Beregost
Świątynia
Knieja Pająków
Ogród Mutamina
Czerwony Kanion
Latarnia Morska
Południowa Droga do Beregostu
Gullykin
Jezioro Rybaków
Ulcaster
Wykopaliska
Samotne Szczyty
Północna Droga do Nashkel
Most Firewine
Wieża Durlaga
Wioska Xvartów
Nashkel
Jarmark
Enklawa Adoya
Rzeka Niedźwiedzi
Dolina Grobowców
Kopalnie Nashkel
Wodowspady Driad
Twierdza Gnolli
Las Ognistych Liści
Góry Gibberlingów
the Sword Coast
Chmurne Szczyty

Wszystkie nazwy lokacji, na jakie natkniesz się w niniejszym poradniku znajdziesz również na powyższej mapie. Na mapie w grze, większość lokacji nie jest nazwana i możesz się pogubić. Nazwy lokacji, które pokrywają się z nazwami na mapie w grze, zapisane są ciemną czcionką z jasną obwódką. Lokacje, które z jakiegoś powodu nie zostały podpisane w grze, zapisane są jasną czcionką z ciemną obwódką. Punkty zaznaczone na **czerwono** to lokacje z dodatku *Opowieści z Wybrzeża Mieczy*, a na **zielono** opisane są nowe lokacje, które pojawiły się w wersji *Enhanced Edition*.

Kanoniczna drużyna

Skład

Poniższy poradnik opiera się w całości na drużynie, która zgodnie z założeniem twórców (co potwierdza fabuła) jest domyślną grupą NPC, uzupełnioną o postać gracza. W skład kanonicznej drużyny wchodzi [główny bohater], Imoen (przyrodnia siostra bohatera), Jaheira z Khalidem (przyjaciele ojczyma bohatera) oraz legendarny Minsc z Dynaheirą. Każda z tych postaci pojawia się (w ten czy inny sposób) w kontynuacji sagi, jako część drużyny gracza. Tymczasowe dołączanie innych postaci NPC do drużyny jest zupełnie opcjonalne i zupełnie możliwe jest "wytrzymanie" jakiś czas w niepełnym składzie. Kanoniczna drużyna jest dobrze zbalansowana i można z jej pomocą podjąć się każdego wyzwania, jakie rzuca nam gra. Jedyne, co jest jeszcze potrzebne, to odpowiednie dobranie klasy postaci głównego bohatera (o czym szerzej w prologu).

Imoen

	Klasa: Złodziej (docelowo Mag / Złodziej) **Miejsce i czas dołączenia do drużyny:** Lwi Trakt, rozdział 1 **Umiejętności specjalne:** Wykrywanie pułapek, Zastawianie pułapek, otwieranie zamków **Poziom docelowy:** Mag 8, Złodziej 7 **Biegłości docelowe:** 1. Krótki miecz + 2. Sztylet +

3. Krótki łuk +
4. Proca +

Umiejętności docelowe (tylko najważniejsze):

1. Otwieranie zamków: 100
2. Wykrywanie pułapek: 100
3. Obrażenia zadane ciosem w plecy: 300%

Wyposażenie docelowe:

1. Szata Dobrego Arcymaga
2. Krótki miecz ciosów w plecy / Sztylet jadu +2
3. Obrońca Driad +2 (krótki łuk)
4. Bransolety Ochrony (KP 7)
5. Wieczna Pamięć (pierścień)

Jeśli chesz, aby Imoen była prawdziwie kanoniczną postacią, powinieneś zrobić z niej dwuklasowca, w momencie, gdy osiągnie poziom 7 jako złodziej. Jako druga klasę wybierz maga. Imoen straci tymczasowo możliwość korzystania ze swoich złodziejskich sztuczek, ale odzyska je, kiedy poziom maga będzie większy o 1 od poziomu złodzieja (stąd mag 8, złodziej 7).

Jaheira

Klasa: Wojownik / Druid
Umiejętności specjalne: Przemiana w brązowego niedźwiedzia, czarnego niedźwiedzia oraz wilka.
Poziom docelowy: Wojownik 7, Druid 8
Biegłości docelowe:

1. Maczuga ++
2. Kij ++
3. Proca ++

Wyposażenie docelowe:

1. Praktyczny Obrońca +3 (zbroja płytowa)
2. Kij-wekiera +2 (broń jednoręczna)
3. Pawęż Pellana +2
4. Arli Zguba Smoków +3 (proca)
5. Drugie Zbroje Ramię Xarrnousa (rękawice)
6. Hełm Kiela
7. Honorowy Pierścień Sune

Jaheira jest wieloklasowcem (nie mylić z dwuklasowcem), a więc poziomy druida i wojownika rosną równomiernie i samoczynnie.

Khalid

Klasa: Wojownik
Umiejętności specjalne: jąkanie
Poziom docelowy: 8
Biegłości docelowe:

1. Długi miecz +++
2. Topór ++
3. Długi łuk +

Wyposażenie docelowe:

1. Zbroja Płytowa z Ankhega
2. Miecz długi +1, Płomienny Jęzor
3. Toporek +2 (toporek do rzucania, wracający do ręki)
4. Tarcza Spadających Gwiazd +2 (pawęż)
5. Dar Pokoju (hełm)
6. Płaszcz Baldurana
7. Dar Talosa (buty)
8. Pierścień Strażnika +2

Minsc

Klasa: Łowca
Umiejętności specjalne: Berserker, Zauroczenie zwierzęcia
Poziom docelowy: 8
Biegłości docelowe:

1. Miecz oburęczny ++
2. Wekiera ++
3. Długi łuk ++
4. Styl walki dwoma bronmi ++

Umiejętności docelowe (tylko najważniejsze):

1. Krycie się: 79

Wyposażenie docelowe:

1. Zbroja Płytowa z Ankhega
2. Skraj Świata +3, Zguba Pająka +2 (miecze oburęczne)
3. Długi Łuk Refleksyjny +1 (ipsum)

	4. Hełm Baldurana 5. Paszport Batalisty, Pierścień Książąt +1 (pierścienie) 6. Zwinne ręce (rękawice)

Dynaheir

	Klasa: Mistrz inwokacji **Umiejętności specjalne:** Spowolnienie Trucizny **Poziom docelowy:** 8 **Biegłości docelowe:** 1. Kij + 2. Proca + **Wyposażenie docelowe:** 1. Szata łowcy przygód / łotrzyka / wędrowcy (zaleznie od sytuacji) 2. Kij-włócznia +2 3. Proca +1 4. Bransolety Śmierci (KP 6) 5. Kocie Zmysły (buty) 6. Tarcza Ducha (płaszcz) 7. Amulet Metaczarów 8. Wieczna Pamięć (pierścień)

Główny bohater (sugerowany)

	Klasa: Fechmistrz **Umiejętności specjalne (klasowe):** Pieśń bojowa, Piruet defensywny, Piruet ofensywny **Umiejętności specjalne (fabularne):** Leczenie lekkich ran, Spowolnienie trucizny, Przywołanie boskiej mocy (dla postaci dobrych) **Poziom docelowy:** 10 **Biegłości docelowe:** 1. Sejmitar/Wakizashi/Ninja-to + 2. Styl walki dwoma brońmi +++ **Umiejętności docelowe (tylko najważniejsze):** 1. Kradzież kieszonkowa: 55 2. Wiedza: 60 **Wyposażenie docelowe:** 1. Kolczuga +3 2. Sejmitar +3 "Żagiew Mrozu"

	3. Obrońca +3 (sejmitar) 4. Lekka kusza szybkości 5. Płaszcz przesunięcia 6. Łapy Geparda (buty przyspieszonych ruchów) 7. Dziedzictwo Mistrzów (rękawice) 8. Złoty Pas Urnsta 9. Paszport Batalisty, Pierścień swobody ruchów.

Umiejętności specjalne (fabularne) naszego bohatera przybywają wraz z postępami w grze. W kolejnych rozdziałach otrzymasz je podczas snu. Więcej informacji na temat sugerowanej postaci głównej znajdziesz w prologu.

Prolog - zadanie główne - Odszukaj Goriona

Prolog w *BG:EE* to nie tylko wprowadzenie do historii naszego bohatera, ale również tutorial. Wszystkie zadania zawarte w prologu odbywają się na terenie **Candlekeep** i dostarczają odrobinę złota i doświadczenia "na dobry początek". Twoim głównym zadaniem jest odnalezienie przybranego ojca oraz wyposażenie się przed właściwą podróżą. Dla celów tego poradnika użyję postaci, która w moim przekonaniu jest idealnym uzupełnieniem dla kanonicznej drużyny. Nie musisz sugerować się moją sugestią, ale jeśli to zrobisz, to obiecuję, że nie pożałujesz. Zdobędziesz w ten sposób świetne przedmioty, wypełnisz luki w umiejętnościach swoich kamratów, a niektórych z nich odciążysz z pewnych zadań, pozwalając im na rozwinięcie skrzydeł i wyspecjalizowanie się w innych dziedzinach.

Twórz postać **Barda** z podklasą **Fechmistrz**. Będzie to **Półelf** o charakterze **Neutralny dobry**. Dobierz cechy postaci takie, jak na powyższym screenie. Po kilku/kilkunastu rzutach powinieneś móc uzyskać wystarczającą ilość punktów, by osiągnąć takie statystyki. W razie czego, bądź cierpliwy i powtarzaj rzuty do skutku. Jeżeli jednak los konsekwentnie będzie odmawiać współpracy, możesz zrezygnować z 1-2 punktów siły. Najważniejsze by inteligencja, zręczność i kondycja były na odpowiednim poziomie. Wybierz biegłości w używaniu **Sejmitarów** oraz **Kusz**. Docelowo, zdobędziesz dwa potężne sejmitary legendarnego drowa, Drizzta Do'Urdena (będziesz walczył dwoma na raz!) oraz Lekką Kuszę Prędkości. Dzięki tym broniom będziesz nie do powstrzymania.

Ponadto będziesz w razie potrzeby:

- wspierał drużynę wzmacniającą pieśnią,
- rzezał mieszki z zamkniętymi oczami,
- używał czarodziejskich zaklęć i przedmiotów magicznych,
- identyfikował przedmioty niczym prawdziwy uczony,
- negocjował najlepsze ceny u kupców,
- tańczył między wrogami z prędkością światła lub służył za mur obronny.

Można powiedzieć, że bard jest jak szwajcarski scyzoryk, biegły w niemal każdej dziedzinie. Jeśli do tej pory wydawało Ci się, że bard w grach RPG to popychadło, szybko przekonasz się, że Fechmistrz to istny diabeł tasmański. Co prawda w żadnej z dziedzin nie osiągnie takiego mistrzostwa jak dedykowany mag, łotrzyk czy wojownik, ale połączenie wszystkich umiejętności jakie posiada powoduje, że jest bardzo elastyczny i w efekcie bardzo łatwy w

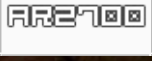
prowadzeniu.

Płeć i wygląd postaci oczywiście nie mają większego znaczenia, więc w tej kwestii zdaj się na swój gust. Romanse w grze dostępne są dla obu płci. Jeśli zdecydujesz się na stworzenie zupełnie innej postaci - droga wolna, jednak w poradniku będę ciągle używał umiejętności naszego krasomówcy i w takich wypadkach będziesz musiał zamiennie stosować inne, czasem mniej eleganckie metody. Czasem również będziesz musiał obejść się smakiem. Ostateczna decyzja należy do Ciebie.

Odszukaj Goriona

Dziennik: *Gorion, twój przybrany ojciec, powiedział że musicie niezwłocznie opuścić Candlekeep i wyruszyć w podróż. Dał Ci trochę złota, abym zakupił niezbędne zaopatrzenie na drogę, włączając broń i pancerz.*

Candlekeep

	Oznaczenie budynków i innych ważnych lokacji na mapie.
	Oznaczenie postaci NPC oraz potencjalnych członków drużyny.
	Podziałka współrzędnych na mapie. Aby sprawdzić współrzędne w grze naciśnij klawisz **[X]**.
	Systemowa nazwa lokacji, towarzysząca współrzędnym po przyciśnięciu klawisza **[X]**)

Najpierw wejdź do gospody i porozmawiaj z gospodarzem **Winthropem** (grubasek za ladą) i przejrzyj jego asortyment. Zanim będziesz mógł z nim pohandlować, ten zażąda od Ciebie opłaty, ale spokojnie, to tylko żart. Nic na razie nie kupuj. Po wypełnieniu wszystkich zadań pobocznych (opisanych w osobnym rozdziale) będziesz dysponował większym budżetem. Kiedy zrobisz w **Candlekeep** wszystko, co jest do zrobienia wróć tutaj ponownie i wtedy zaopatrz się w broń i zbroję na jaką będzie Cię stać, odpowiednią dla twojej klasy postaci.

Zwiedzając **Candlekeep** pamiętaj, aby często naciskać klawisz [TAB], aby podświetlić pojemniki, w których mogą znajdować się różne kosztowności. Na początku rozgrywki nie ma co gardzić nawet najtańszym złomem, który można potem sprzedać **Winthropowi**.

Już w samym sercu fortecy znajdą się tacy, którzy będą chcieli Cię uśmiercić.

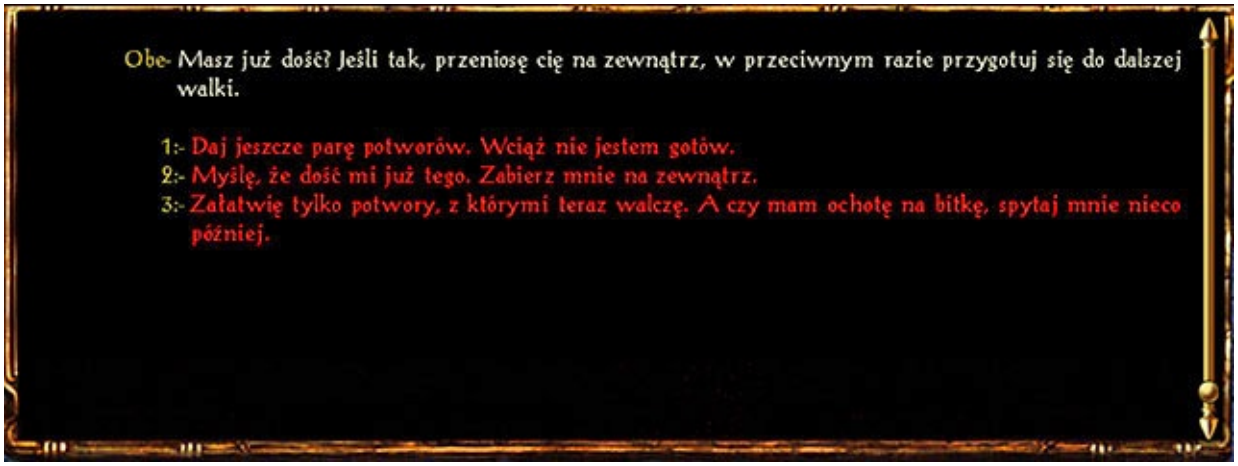
Spokojnie, walka z nimi to błahostka, więc szkoda odmawiać sobie przyjemności pokonania nasłanych morderców. Pierwszego z nich, **Shanka**, znajdziesz w **Kwaterze kapłanów [2]**. Kiedy się z nim rozprawisz, jeden z kapłanów przybiegnie zapytać, co się stało. Nie ma znaczenia, co mu odpowiesz.

W **Świątyni Oghmy [4]** możesz zakupić mikstury uzdrawiania etc. Na razie nic nie kupuj i jeśli zostanie Ci przynajmniej 50sz po zrobieniu ważniejszych zakupów, możesz kupić jedną miksturę na drogę.

We wschodniej części **Candlekeep** spotkasz **Jondalara [C]**, a ten zaproponuje Ci szybka lekcję walki. Przyjmij propozycję, jeśli chcesz potrenować. Jeśli nie masz na to ochoty, możesz mu spokojnie odmówić. Jeśli skorzystasz z jego propozycji, zaatakuje Cię sam **Jondalar** oraz jego kompan, szyjący z łuku. Nie zawracaj sobie głowy towarzyszem trenera i skup się na walce. Podczas treningu nie stanie Ci się żadna krzywda.

W południowo-wschodniej części twierdzy spotkasz **Strażnika Bramy [F]**, który sam Cię zaczepi i zaproponuje nieco poważniejszy trening. Z tej propozycji radzę skorzystać, jeśli chcesz zobaczyć jak wygląda walka w drużynie. Po rozmowie wejdź do **budynku przy południowej ścianie [7]**.

W środku zaczepi Cię **Obe**, iluzjonista, który zajmie się przywoływaniem potworów, które posłużą za worki treningowe. W tym miejscu możesz poeksperymentować z umiejętnościami i ekwipunkiem twoich tymczasowych towarzyszy.



Po rozbiciu w pył każdej kolejnej fali przeciwników **Obe** będzie Ci proponować

walkę z kolejnymi, coraz to innymi iluzjami. Pozwoli Ci to poznać kilka rodzajów potworów, zamieszkujących Wybrzeże Mieczy. Tak samo jak w przypadku poprzedniego treningu, i tutaj nie stanie Ci się żadna krzywda. Za każdym razem, gdy zaczepi Cię **Obe**, będziesz mógł skorzystać z opcji zakończenia treningu i powrotu do normalnej gry.

PRO TIP: Jeśli chcesz bardzo ułatwić sobie pierwsze chwile gry, w sposób nie do końca "legalny", możesz podczas treningu zabrać swoim kompanom cały ekwipunek i przełożyć go do swojego. W normalnych okolicznościach, po zakończonym treningu wszystkie przedmioty znikają z ekwipunku, jednak system można oszukać eksportując swoją postać. Kiedy będziesz miał pełny plecak, wejdź do karty postaci naciskając klawisz **[R]** lub wybierając odpowiednią ikonę znajdującą się po lewej stronie ekranu. W karcie postaci kliknij przycisk EKSPORT i zapisz swoją postać pod dowolną nazwą. Teraz wystarczy, że rozpoczniesz grę od nowa i zamiast tworzyć nową postać, zaimportujesz tę, którą przed chwilą zapisałeś. Czynność tę możesz powtarzać za każdym razem po wejściu do sali treningowej i nieźle na tym zarobić. Musisz jednak pamiętać, aby nie kończyć treningu za pośrednictwem dialogu z **Obe**, a kiedy będziesz miał już wszystko, czego potrzebujesz nie korzystać w ogóle z zaproszenia **Strażnika Bramy**, inaczej wszystkie zdobyte w ten sposób przedmioty przepadną. Nie zachęcam do takiego postępowania, ale moim obowiązkiem jest poinformować o takiej możliwości ;)

Po zakończeniu treningu możesz odwiedzić okoliczny **szpital [6]**. W środku porozmawiaj z kapłanem i powiedz, że potrzeba Ci pomoc, a otrzymasz darmową Miksturę Uzdrowienia.

W **sypialni [8]**, znajdującej się obok wewnętrznego muru twierdzy, czeka na Ciebie kolejny zamachowiec, **Carbos**. Sytuacja wygląda identycznie jak w

poprzednim wypadku. Walka z tym zabójcą jest również opcjonalna.

Kiedy będziesz już uzbrojony po zęby i gotowy do drogi, odszukaj **Goriona [I]**, który stoi u bram gmachu w centralnej części **Candlekeep**. Po drodze zaczepi Cię **Imoen [H],** przyszła towarzyszka podróży. Po rozmowie z nią rozpocznij dialog z **Gorionem** i potwierdź, że jesteś gotowy, aby wyruszyć z twierdzy. Pamiętaj, że po wybraniu tej opcji dialogowej nie będziesz mógł już wrócić do **Candlekeep** (a przynajmniej nie prędko), więc dobrze się zastanów, czy zrobiłeś tutaj wszystko co chciałeś. Potwierdzając gotowość, przejdziesz do rozdziału pierwszego.

Prolog - zadania poboczne

W prologu wszystkie zadania poboczne wykonujesz bez opuszczania murów **Candlekeep**. Żadnego z tych zadań nie możesz odłożyć na później, ponieważ po zakończeniu prologu nie będziesz mógł tutaj wrócić prawie do końca gry, a zadania zostaną anulowane.

Zwój Firebeada

W **Gospodzie [1]** spotkasz stojącego przy kominku maga, **Firebeada Elvenhaira**. Rozmowa z nim zainicjuje zadanie, polegające na odzyskaniu zwoju magicznego, który obecnie jest w posiadaniu **Tethorila [G]**.

Tethoril [G] spaceruje po ogrodzie wokół gmachu **biblioteki [9]**. Pochodź trochę alejkami, a na pewno go spotkasz. Zresztą, gdy tak się stanie on sam

zaczepi Cię w sprawie zwoju. Weź od niego zwój i udaj się z powrotem do gospody.

Po wręczeniu zwoju **Firebeadowi**, ten rzuci na Ciebie czar ochrony przed złem. Właściwie nie będzie to specjalnie pożyteczne, ale liczą się intencje. Otrzymasz również 50 punktów doświadczenia i Miksturę Uzdrowienia.

Książka Phlydii

Phlydia [A], która stoi obok gospody zgubiła książkę zatytułowaną **"Historia Halruai"**. Poproszony o jej odnalezienie oczywiście chętnie udasz się na poszukiwania.

Zagubioną książkę znajdziesz w snopie siana, pod dachem znajdującej się nieco na wschód **szopy [3]**. Wróć z książką do **Phlydii**, a otrzymasz 50xp oraz kamień

Rysie Oko, który możesz sprzedać w **gospodzie**.

Krowa Dreppina

Obok niewielkiej **szopy [3]** przy północnej ścianie twierdzy spotkasz **Dreppina [B]**. Jego krowa Nessi jest chora i potrzebne jej lekarstwo, które nie zostało na czas dostarczone.

Aby odzyskać lekarstwo, udaj się do **koszar [9]** na południu twierdzy. W koszarach zajrzyj do otwartej skrzyni, stojącej przy pojedynczym łóżku, pod prawą ścianą. Znajdziesz tam również miecz, który jest częścią innego zadania. Zabierz lekarstwo i oddaj je **Dreppinowi**, a w nagrodę otrzymasz 50xp.

Magazyn Reevora

Przy wejściu do **magazynu [5]**, we wschodniej części twierdzy spotkasz **Reevora [D]**, który poprosi Cię (na swój sposób) o deratyzację budynku. Zgódź się i wejdź do środka.

Wewnątrz czeka Cię banalna "walka" z praktycznie bezbronnymi szczurami, między którymi leniwie przechadzają się koty. Zabij wszystkie szczury i wyjdź porozmawiać z **Reevorem**, a w nagrodę otrzymasz 5 sztuk złota i 50xp.

Miecz Hulla

Hull [E] to hulaka (;)), który po pierwsze zapomniał o dostarczeniu lekarstwa dla Nessi (zadanie Krowa Dreppina), a po drugie zapomniał również zabrać z koszar swojego miecza. Jak się domyślasz, twoje zadanie będzie polegało na jego dostarczeniu.

Miecz **Hulla** znajdziesz w **koszarach [9]**, w skrzyni przy łóżku, pod prawą

ścianą. Dostarcz go właścicielowi, a otrzymasz 20szt złota oraz 50xp.

Sprawunki dla Fullera

Skoro już o **koszarach [9]** mowa, spotkasz tutaj **Fullera**. Zaczep go i zapytaj, czy nie miałby dla Ciebie jakiegoś zlecenia. Jak się domyślasz, będzie miał coś dla Ciebie.

Fuller potrzebuje **kołczan bełtów do kuszy**, które kupisz za 1sz w **gospodzie [1]** u **Winthropa**. Dostarcz bełty zleceniodawcy, a otrzymasz 50xp. Jeśli charyzma twojej postaci wynosi 18, dostaniesz również Sztylet +1.

Rozdział 1 - zadania główne

Droga do gospody "Pod Pomocną Dłonią"

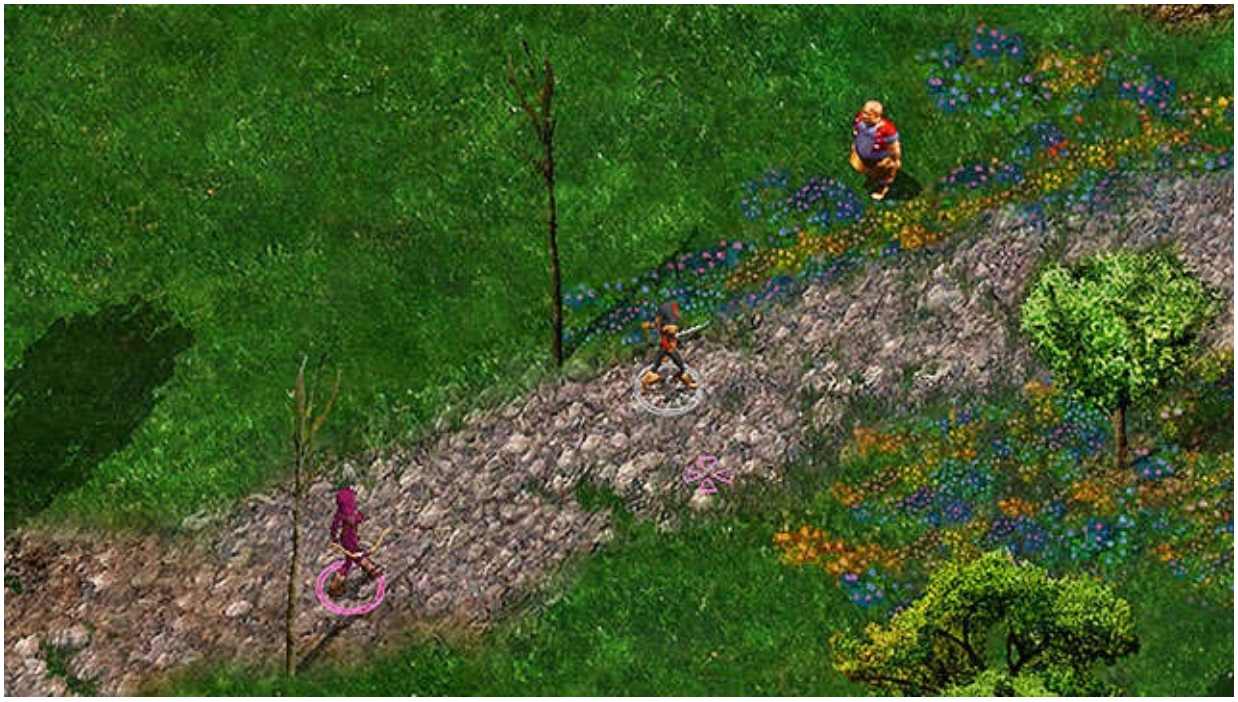
Droga do gospody "Pod Pomocną Dłonią"

Dziennik: *Po śmierci Goriona musisz radzić sobie sam. Pierwsze kroki powinieneś skierować do gospody "Pod Pomocną Dłonią" na północ stąd. Gorion twierdził, że jego dawni przyjaciele Khalid i Jeheira będą tam już na Ciebie czekać*

Po obejrzeniu sceny, w której ginie Gorion, rozpocznie się rozdział 1 i prawdziwa zabawa, bez taryfy ulgowej. Od tej chwili zaczniesz powoli kompletować kanoniczną drużynę, z pomocą której (jeśli zasugerujesz się w tej kwestii niniejszym poradnikiem) ukończysz grę. Dlaczego piszę o "kanonicznej drużynie"? Nazywam ją tak, ponieważ jest to grupa osób, którą powinieneś przejść grę zgodnie z zamysłem twórców. Oczywiście na początku przygody tego nie wiemy, ale sprawa wyjaśnia się na samym początku gry Baldur's Gate II: Cienie Amn, do której możemy również zaimportować swoją postać po ukończeniu BG:EE. Oczywiście druga część nie doczekała się jeszcze wersji ulepszonej, ale to tylko kwestia czasu. Warto przejść grę choć raz w takim składzie, choćby po to by poznać tych legendarnych bohaterów.

Lwi Trakt

Na trakcie nie spotkasz szczególnie groźnych przeciwników, ale jeśli będziesz chciał, możesz zapolować na tutejszą zwierzynę. Zwłaszcza grasujące po lesie niedźwiedzie są doskonałym źródłem doświadczenia, ale na tym etapie gry nie przejmowałbym się tym. Niedźwiedzie nie atakuje nie sprowokowane, ale gibberlingi i wilki już tak. Twoim obecnym celem jest dotarcie do gospody **"Pod Pomocną Dłonią"**, by spotkać się z przyjaciółmi **Goriona**.



Pierwszą postacią, która dołączy do twojej drużyny już na początku rozdziału jest twoja rówieśnica **Imoen**, pierwsza z kanonicznej piątki kamratów. Rusz traktem na wschód, a po drodze zaczepi Cię **Kossled [A]**, który udzieli Ci kilku mniej lub bardziej wartościowych rad.

Po rozmowie z podróżnym, rusz szlakiem w dalsza drogę. Obok kamienia

milowego spotkasz **Xzara i Montarona [B]**. Zagadnięci, zaoferują Ci wspólną podróż do **Nashkel** i jeśli się zgodzisz, dołączą do twojej drużyny. Obie postaci mają zły charakter, ale w zamian za przyłączenie się do nich otrzymasz kilka sztuk złota, Miksturę Uzdrawiania i dwa zwoje magiczne. Czaru **Zamrażający Dotyk** możesz od razu się nauczyć - przyda się w przyszłości. Docelowo - przed odłączeniem ich później od drużyny), będziesz mógł oskubać ich z ekwipunku.

Z **Xzarem i Montaronem** w drużynie, udaj się **kamiennych kręgów [2]**, gdzie tajemnicza postać zgładziła twojego przybranego ojca. Znajdziesz przy nim list, wyjaśniający nieco twoją historię oraz garść złota i trochę ekwipunku, w tym **Pas Skrajności (niezidentyfikowany)**. Przy ciałach napastników, których **Gorion** zdołał pokonać znajdziesz wyposażenie, które również bardzo się przyda.

Obok klifu na zachodzie spotkasz **Chase'a [C]**, który chce skończyć ze swoim życiem, ale cokolwiek mu nie powiesz, zrezygnuje ze swoich zamiarów. Całe zajście służy jedynie urozmaiceniu Ci czasu.

Zanim opuścisz tę lokację, odszukaj obok drogi **drzewo [3]**, w którym ukryty jest **Diament**, który wart jest u kupców sporo złota (jest to najdroższy kamień

szlachetny w grze). Współrzędne dziupli, w której kryje się skarb to **x=4318, y=1921**. Aby sprawdzić współrzędne pod kursorem myszy po prostu wciśnij **[X]**, a pojawią się w oknie czatu. Przybliżone współrzędne znajdziesz również posługując się naszą mapą. W pobliżu drzewa wciśnij klawisz **[TAB]**, aby podświetlić dziuplę. Rób tak zawsze, gdy szukasz skrytek i "pojemników", w których coś może się znajdować.

Po zgarnięciu łupu udaj się na wschód i kliknij przy krawędzi ekranu, aby przejść do następnej lokacji.

Nadbrzeżny Trakt

W tej lokacji znajdziesz kilka nieistotnych dla fabuły postaci, z którymi możesz zamienić kilka słów, jeśli chcesz. Znajduje się tu również kolejny ukryty skarb oraz **Ogr [B]**, związany z jednym z zadań pobocznych (opisanych w osobnym rozdziale).

Tuż po przejściu z poprzedniej lokalizacji zostaniesz zaczepiony przez tajemniczego **Starca [A]**, z którym możesz otwarcie porozmawiać o swojej sytuacji. Ów tajemniczy starzec to **Elminster**, legendarna postać, z którą przyjdzie Ci się jeszcze spotkać.

Na południu mapy znajdziesz ograbioną karawanę, a obok niej kilka sztuk złota.

Jest ona również związana z jednym zadaniem pobocznym.

Udaj się traktem na północ i przy kamiennym "drogowskazie" wejdź w las. Na polanie znajdziesz samotny kamień, w którym kryje się kolejny skarb, którym jest niezwykle przydatny **Pierścień Książąt +1 (niezidentyfikowany)**. Dokładne współrzędne kryjówki to **x=1004, y=1116**.

Po skończeniu eksploracji udaj się na północ i przejdź do kolejnej lokacji.

Gospoda "Pod Pomocną Dłonią"

Gospoda, do której dotarłeś to bezpieczna przystań, do której jeszcze nie raz przyjdzie Ci zawitać, więc możesz sobie tutaj w przyszłości urządzić bazę wypadową i przechowalnię. Jest to również idealne miejsce by w spokoju odpocząć i zregenerować siły po licznych przygodach.

Zanim przejdziesz za mury gospody, udaj się nieco na wschód, zaraz po wejściu do tej lokalizacji. Pod pobliskim drzewem iglastym ukryty jest następny, bardzo wartościowy przedmiot, pierścień **Wieczna Pamięć (niezidentyfikowany)**. Współrzędne kryjówki to **x=2474, y=3709**.

Po zebraniu skarbu, skieruj się w stronę **Gospody [2]**. Na jej schodach zaczepi

Cię **Tarnesh [A]**. Szybko okaże się, że jest to kolejny nasłany na Ciebie zabójca. Cokolwiek nie powiesz, nie obejdzie się bez rękoczynów. **Tarnesh** jest magiem, więc uważaj na jego zaklęcia - zwłaszcza **Strach**, którym może sparaliżować połowę drużyny za jednym zamachem. Na wszelki wypadek do tej walki lepiej odpowiednio się przygotować. Gdy dojdzie do rękoczynów, Ty (jako Bard) powinieneś natychmiast włączyć pieśń, która daje drużynie ochronę przed Strachem. Reszta drużyny (w miarę możliwości) powinna skupić się na ataku bronią dystansową, która bardzo skutecznie przerywa rzucanie zaklęć. Dodatkowo, do walki mogą się przyłączyć spacerujący w pobliżu strażnicy, ale postaraj się szybko sam rozprawić z **Tarneshem**, inaczej po walce nie dostaniesz zasłużonego doświadczenia. Przy zwłokach zabójcy znajdziesz trochę monet, trzy magiczne zwoje oraz list, z którego dowiesz się o wyznaczonej za twoją głowę nagrodzie.

Po walce przed gospodą, możesz zajrzeć do świątyni **Mądrości [3]**. Tutaj będziesz mógł uleczyć ewentualne rany i przede wszystkim zidentyfikować magiczne przedmioty, które znalazłeś w drodze do gospody. Jeśli masz odpowiednią ilość złota, zrób to od ręki.

Czas udać się na spotkanie z przyjaciółmi **Goriona**. Spotkasz ich obok baru w Gospodzie [2], a są nimi **Jeheira i Khalid**, dwie kanoniczne postaci, które dołączą do twojej drużyny. W tym miejscu radzę od razu wyrzucić z drużyny **Xzara i Montarona**, po uprzednim pozbawienia ich wszelkiego ekwipunku. Jeśli cała czwórka zostanie zbyt długo razem w drużynie, dojdzie do krwawych porachunków między nimi z powodu konfliktu dobrych i złych charakterów oraz przynależności do zwalczających się frakcji. Dwa wolne sloty w drużynie i tak wkrótce się zapełnią.

W gospodzie możesz zakupić odrobinę sprzętu dla drużyny, ale wstrzymaj się z tym dopóki nie przeczeszesz budynku w poszukiwaniu łupów, które możesz tutaj od razu sprzedać. Kiedy twoja drużyna zrobi się senna, możesz tutaj wynająć pokój by zregenerować siły.

W głównej sali gospody spotkasz **Dorna**, jedną z nowych postaci, które zostały dodane do gry w wersji *Enhanced Edition*. W tym momencie **Dorn** nie dołączy do twojej drużyny i potraktuje Cię raczej oschle, ale jeszcze go spotkasz w kolejnym rozdziale i wtedy (jeśli zechcesz) będziesz mógł połączyć z nim siły.

Tuż obok Dorna, w rogu pomieszczenia znajduje się skrzynia, która jest idealnym miejscem do przechowywania przedmiotów, których nie chcesz nosić przy sobie, lub chcesz zachować na później.

Gospoda "Pod Pomocną Dłonią" kryje w sobie pewien sekret, który przechodzi wraz z naszą postacią do *Baldur's Gate II*. Chodzi tutaj o niesławne **Złote Pantalony**, które w *BGII: Tron Baala* można wymienić na najlepsze bronie i zbroję. Żeby to jednak zrobić, musisz wejść w posiadanie owych pantalonów już teraz i mieć je przy sobie, kiedy będziesz importował postać do kolejnej części gry. Na pierwszym piętrze gospody znajdziesz **Szlachcica**, który pomyli cię z obsługą gospody i odda **Złote Pantalony (niezidentyfikowane)** do prania. Możesz zabrać je i oddać po chwili z powrotem, aby zyskać nieco doświadczenia, ale zrób tak tylko, jeśli jesteś absolutnie przekonany, że nigdy nie będziesz grał w *BGII:EE*.

Poza zdobyciem pantalonów, polecam rozejrzeć się po wszystkich pomieszczeniach w poszukiwaniu łupu. Wyślij w tym celu **Imoen**, która potrafi otwierać zamki. Większość zamków będzie na twoim obecnym poziomie nie do otwarcia, ale po pewnym czasie możesz tu wrócić i dokończyć dzieła. Tylko uważaj by nie dać się złapać!

Po przyłączeniu **Jeheiry i Khalida** do drużyny, musisz wyruszyć do **Nashkel**. Mam jednak dla Ciebie radę, która pomoże Ci w najbliższej przyszłości. Po wyjściu z gospody rusz na północ i przenieś się do sąsiedniej lokalizacji. Jest to **Wioska Rybacka**, na którą jeszcze wrócisz, ale w dużo późniejszym terminie (rozdział 3). Tym razem pójdziesz tam tylko, aby przyłączyć do drużyny bardzo użytecznego kompana. **Ajantis**, o którym mowa, to Paladyn na 2 poziomie, a więc najprawdopodobniej "starszy" od reszty drużyny o 1 poziom). Będzie wyśmienitym sprzymierzeńcem, który potrafi leczyć, chronić przed złem i przede wszystkim dobrze walczyć. Będzie nam towarzyszył przez jakiś czas, zanim nasza kanoniczna drużyna wypełni się ostatnimi dwiema postaciami. Werbowanie **Ajantisa** jest zupełnie opcjonalne, ale bardzo polecane. Spotkasz go na drodze, tuż nad dolną krawędzią mapy. Dokładne współrzędne to **x=1580, y=3167**. Po dołączeniu go do drużyny wróć do poprzedniej lokalizacji.

Podróż do Nashkel

Dziennik: *Wygląda na to, że znów masz cel i kilku sprzymierzeńców. Powinniście poświęcić trochę czasu na zbadanie przyczyny kryzysu żelaza. Pierwsze kroki należałoby skierować do Nashkel, na południu.*

Beregost

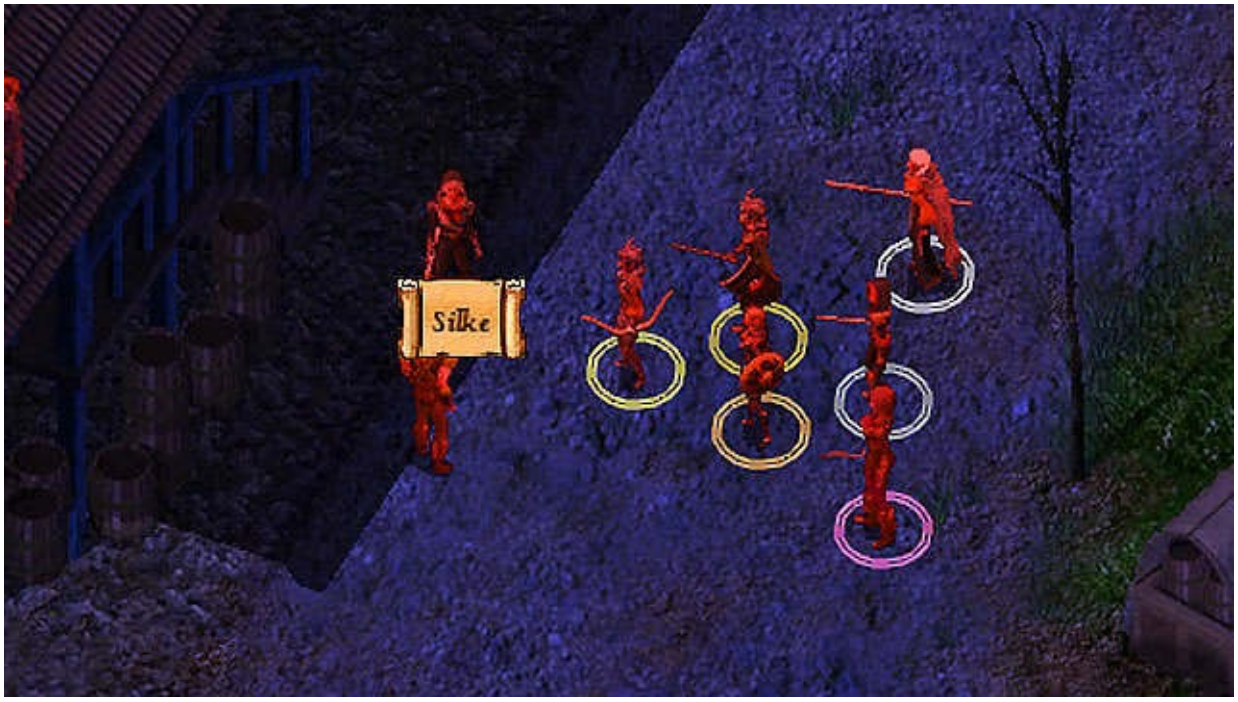
Z gospody **"Pod Pomocną Dłonią"** wyrusz na południe, Nadbrzeżnym Szlakiem do pobliskiego miasta, **Beregostu**. Wątek główny nie wymaga co prawda zatrzymywania się w tym mieście (masz po prostu dotrzeć do **Nashkel**), ale jest tu mnóstwo rzeczy do zrobienia i szkoda nie skorzystać z okazji. Znajdziesz tu bogactwo łupów, towarów do kupienia oraz zadań pobocznych (opisanych w osobnym rozdziale). Spotkasz tu również kolejną postać dodaną w *BG:EE*.

Tuż przed miastem przywita Cię lokalny mieszkaniec, **Golin Vend [A]**, który zaoferuje wskazanie drogi do najważniejszych punktów w mieście. Poza tymi informacjami nie wyciągniesz już z niego nic interesującego.

W północnej części miasta natkniesz się na dziką czarodziejkę, **Neerę [B]**. Jest to druga z nowych postaci w *BG:EE*, którą możesz przyłączyć do drużyny.

Neera sama Cię zaczepi prosząc o pomoc, ponieważ ścigają ją źli Czarodzieje z Thay. Zaoferuj jej pomoc i obejrzyj scenkę, która się po chwili rozegra. Po rozmowie z **Ekandorem** (przywódcą napastników) będziesz musiał zmierzyć się z magiem i dwoma oprychami. Postępuj podobnie jak w przypadku walki z zabójcą pod gospodą. Sam zacznij pieśnią zagrzewać do boju swoich kompanów, a oni niech skupią ataki z broni dystansowych na czarodzieju. Zabicie dwóch pozostałych przeciwników to już tylko formalność - zresztą **Neera** też nie będzie stała bezczynnie. Po walce **Neera** zechce dołączyć do twojej drużyny. Jeśli chcesz zgódź się. Doskonale uzupełni na tę chwilę twoje szeregi. W ten sposób będziesz w tym momencie dysponował pełną (choć częściowo tymczasową), sześcioosobową drużyną. Z **Neerą** jest też związane zadanie poboczne, o którym mowa w specjalnym rozdziale, poświęconym nowym postaciom.

Przed karczmą **Płonący czarodziej [1]** spotkasz barda, **Garricka [D]**. Jeśli z nim porozmawiasz, ten zaoferuje Ci 300SZ za pomoc w ochronie swojej pani. Zgódź się, a ten zabierze Cię do niej.



Osobą, którą miałbyś chronić jest **Silke [E]**. Porozmawiaj z nią, a ta potwierdzi, lub nawet podniesie stawkę do 400SZ. Kiedy się na to zgodzisz, nadejdą domniemani "napastnicy". Z krótkiej i urywanej rozmowy między nimi a **Silke** wynika, że wcale nie są to zbiry, które przyszły ją zabić, lecz ludzie wynajęci przez nią. Silke chcąc uniknąć zapłaty woli ich po prostu zabić z twoją pomocą. Odmów jej zabicia nowoprzybyłych, a **Silke** odwróci się przeciwko Tobie. **Silke** to czarodziejka, więc szybko zaatakuj ją wszystkimi członkami drużyny, tak aby nie miała czasu rzucić zaklęcia. Za jej zabicie otrzymasz 900PD, a przy zwłokach znajdziesz **Kostur +1 (niezidentyfikowany)**, **Miksturę Niewrażliwości** oraz 400SZ. Porozmawiaj z ludźmi, których początkowo miałeś zabić, a otrzymasz w podziękowaniu **Miksturę Ochrony**. Jeśli zaczepisz Garricka, ten zaoferuje Ci swoje towarzystwo w drużynie. Grzecznie odmów (lub skorzystaj z propozycji jeśli grasz drużyną inna niż sugerowana) i wejdź do karczmy, przed którą stoisz.

Zajrzyj teraz do karczmy **Czerwony Bukiet [2]**. Przygotuj się na walkę z kolejnym łowcą głów, który się tutaj na Ciebie zasadził. Pokonanie go w obecnym składzie nie powinno stanowić najmniejszego problemu. Zabicie go zaowocuje 270 punktami doświadczenia, garścią monet i przyzwoitym ekwipunkiem.

Następne kroki skieruj do **Gospody Feldeposta [7]**. Już po wejściu znów ktoś Cię zaczepi. Pijaczyna **Marl** ewidentnie ma coś przeciwko poszukiwaczom przygód, ale szczegóły tego zajścia opisane są w podrozdziale "zadania poboczne". W tym momencie interesuje nas jeden z gości, przebywających na pierwszym piętrze. **Algernon** (bo o nim mowa) nie wnosi nic do historii naszych bohaterów, ale posiada przy sobie wyśmienity przedmiot: **Płaszcz Algernona**, podnoszący charyzmę noszącej go postaci. Co więcej, płaszcza możesz użyć, aby oczarować dowolną postać lub przeciwnika na krótki okres czasu. Dla naszego barda będzie to przedmiot wielce użyteczny. Niestety, aby pozyskać płaszcz musimy zrobić to siłą lub sprytem. Zakładając, że stworzyłeś postać wg. moich sugestii, z łatwością będziesz mógł ów płaszcz zwyczajnie podwędzić **Algernonowi** wykorzystując złodziejskie umiejętności barda. Zapisz grę przed próbą kradzieży, w razie gdyby nie udało Ci się za pierwszym razem. Jeśli grasz inną postacią niż sugerowałem, wykorzystaj do tego celu umiejętności **Imoen**. Jeśli obecny poziom umiejętności nie pozwala Ci w ogóle na udaną kradzież, wróć tutaj, gdy będziesz nieco bardziej doświadczony. W ostateczności możesz biedaka zaszlachtować, ale przecież tego byśmy nie chcieli ;)

W północnej części miasta znajduje się **Rezydencja Travenhursta [10]**. Sam gospodarz, Gerard Travenhurst nie ma nic szczególnie wartościowego do powiedzenia, ale nie przyszliśmy tu na pogaduszki. Na pierwszym piętrze rezydencji znajdziesz sporo wartościowych drobiazgów i mikstur, ale najbardziej

interesuje nas **Różdżka Błyskawic (niezidentyfikowana)**, która znajduje się w centralnym pomieszczeniu, zamknięta w sekretarzyku. Wyślij tam **Imoen**, która z łatwością poradzi sobie z zamkiem. Różdżka to bardzo potężny artefakt jak na ten etap gry, więc warto się w niego "zaopatrzyć".

Poniżej rezydencji znajduje się **Kuźnia Grzmiącego Młota [3]**. Kowal **Taerom Fudruin** ma do zaoferowania imponujący zestaw magicznych broni i zbroi. W chwili obecnej nie będzie Cię stać na 90% z nich, ale warto zapamiętać tutejszy asortyment. Docelowo interesować nas będzie **Lekka Kusza Szybkości** dla naszego barda, ale w tej chwili problemem jest cena. Póki co, o ile fundusze Ci na to pozwalają, zakup **Krótki Łuk +1** dla **Imoen** oraz **Procę +1** dla **Jeheiry**. **Taerom** potrafi też wykuć doskonałą **Zbroję Płytową z Ankhega**, ale więcej szczegółów na ten temat w podrozdziale **zadania poboczne**. Jeśli odwiedzisz kuźnię w nocy, nikogo tutaj nie zastaniesz, co pozwoli Ci zdobyć doskonałą broń dla naszego paladyna: **Miecz półtoraręczny +1**. Znajduje się on w zaznaczonej na powyższym screenie skrzyni, do której może włamać się **Imoen**. Otworzenie skrzyni wymaga około 50 punktów specjalizacji w otwieraniu zamków.

Świątynia Pieśni Poranka

Aby dostać się do świątyni, opuść **Beregost** udając się na wschód. Poza świątynią, w tej lokalizacji będzie okazja do zdobycia znacznej ilości punktów doświadczenia.

W samej **Świątyni Pieśni Poranka [1]** spotkasz kapłana, **Kelddatha Olmyra**. Możesz u niego się uzdrowić i zidentyfikować magiczne przedmioty, które zdobyłeś do tej pory.

PRO TIP: Okradnij **Kelddatha** dwa razy, aby otrzymać **Miksturę Uzdrawiania i Eliksir Zdrowia**. Każda z czterech **Syren** stojących dookoła posągu ma przy sobie po jednej **perle**, które też można zwędzić i sprzedać.

Na wschód od świątyni spotkasz **Galileusa [A]**, który obserwuje nieboskłon. Starzec ma do powiedzenia kilka interesujących rzeczy na temat przyszłych wydarzeń, które dotyczą również Ciebie.

Na południe od Galileusa napotkasz grupę **Hobgoblinów [2]**. **Cattack**, ich herszt zażąda od Ciebie pieniędzy. Wybij mu to z głowy ogniem i mieczem, aby

zyskać sporo doświadczenia, złota, ekwipunku i innych, losowych łupów.

Przejdźmy do najtrudniejszej części tej lokalizacji. To, czy zechcesz podjąć się wyzwania zależy tylko od Ciebie, ale ilość doświadczenia, jaką można tutaj pozyskać jest niebagatelna i zbliży Cię do awansu na następny poziom. **Za skałami [3]** czai się wataha wilków. Grupa składa się ze Strasznych Wilków i jednego lub dwóch Wampirzych Wilków. Za każdego Strasznego wilka otrzymasz 650PD, a za Wampirzego Wilka aż 2.000! Do walki trzeba jednak podejść ostrożnie i taktycznie. Pokonanie samych Strasznych Wilków nie powinno stanowić większego problemu. Sprawa ma się zupełnie inaczej z Wampirzym Wilkiem, który jest niewrażliwy na broń konwencjonalną. Można go zabić jedynie magicznym orężem i zaklęciami i to najlepiej z dystansu, gdyż wilk ten potrafi paraliżować przeciwnika. Jeśli na tym etapie gry wykonałeś wszystkie zadania poboczne, twoja drużyna będzie uzbrojona po zęby w broń magiczną i różdżki, co śmiało wystarczy do pokonania bestii. Prowadzony przeze mnie bard-fechmistrz, uzbrojony w magiczne sejmitary Drizzta pokonał wszystkie Wampirze Wilki samodzielnie, wykorzystując umiejętność **Piruet Ofensywny**. Możesz również spróbować pokonać wampiry wykorzystując kapłański czar **Oplątanie**, którym włada **Jeheira**. Po unieruchomieniu wilków zaatakuj je magiczną bronią dystansową oraz zaklęciami i różdżkami. Trud z całą pewnością się opłaci.

Trakt na południe od Beregostu

Po załatwieniu spraw w **Beregoście**, udaj się traktem na południe. Nie ma tu szczególnie czego szukać, poza dwoma zadaniami pobocznymi.

Na drodze zaczepią Cię **Pół-ogry [1]**, przy których znajdziesz list, potrzebny do wykonania jednego z zadań pobocznych w **Beregoście**.

Dalej na południe zostaniesz zaczepiony przez **Najemnika Płomiennej Pięści**, który weźmie twoją drużynę za grupę bandytów. Wyjaśnij mu, że się myli i Ty również polujesz na bandytów, a najemnik zostawi Cię w spokoju i ruszy w

swoją stronę.

Po rozmowie z najemnikiem odbij z traktu na zachód. Znajdziesz tutaj małą **jaskinię [2]**, w której znajdziesz 5 **Mikstur Uzdrowienia**. Po zgarnięciu łupów rusz dalej na południe do następnej lokacji.

Trakt na północ od Nashkel

W tej lokacji również niezbyt wiele się dzieje i nie ma szczególnie czego zwiedzać. Jest to ostatnia lokacja przed **Nashkel**.

Obok traktu, Hobgobliny rozbiły **obóz [1]** i zasadzają się na podróżnych. Rozbij w pył ich grupę i rusz przed siebie.

Jeśli zboczysz z traktu i udasz się na południowy-wschód, spotkasz tam pustelnika o łamiącym język imieniu **Portalbendarwinden [A]**. Podczas rozmowy poczęstuj go soczystą wiązanką, a ten, sprowadzony na ziemię wyjawi

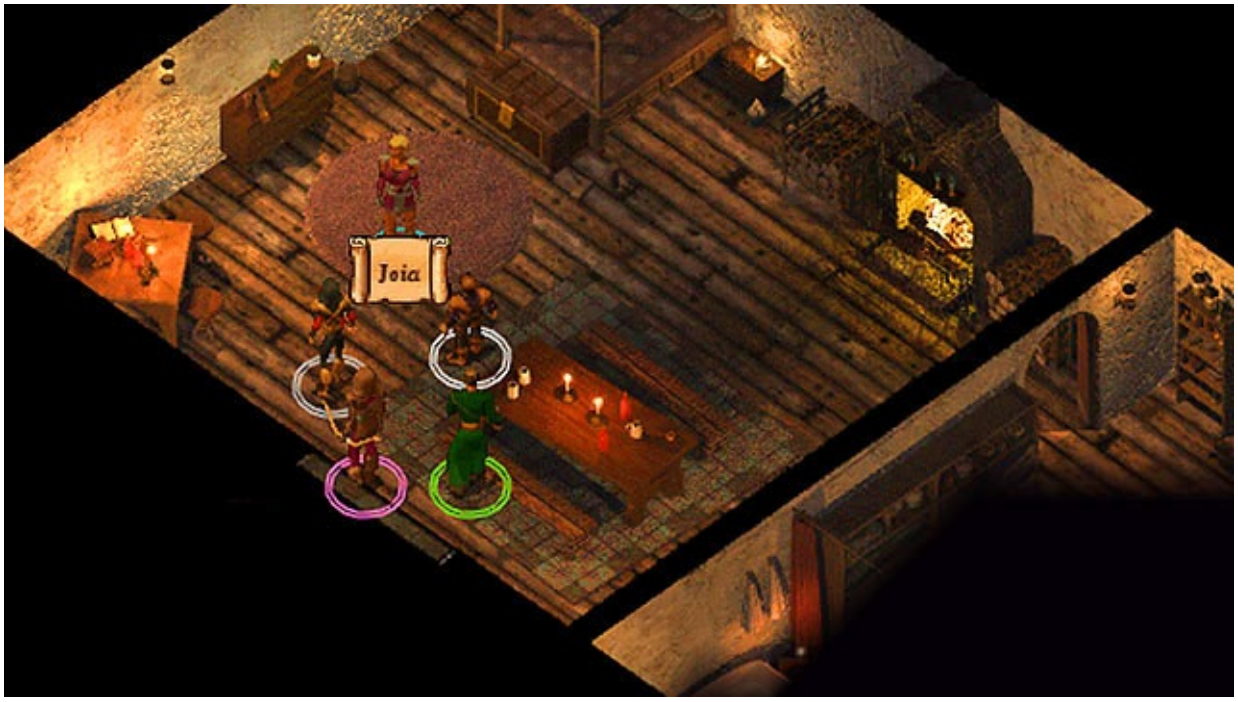
Ci twoją przyszłość ;)

Na końcu szlaku trafisz na interesującego jegomościa, **Lorda Foreshadowa [B]**. Wspomni on o mieście Neverwinter. Zakwestionuj istnienie owego miasta, a zobaczysz jak oryginalni twórcy gry nieoficjalnie zapowiedzieli premierę nowego tytułu: Neverwinter Nights.

Rozdział 1 - zadania poboczne

Pierścień tańczącego płomienia Joii

Gospoda "Pod Pomocną Dłonią"



Joia mieszka za murami gospody, w **domu przy bramie [4]**. Porozmawiaj z nią, a wyjawi Ci, że hobgobliny skradły jej pierścień. Zgódź się pomóc kobiecie i wyjdź za mury gospody.

Banda rzeczonych hobgoblinów znajduje się **na północ od gospody [5]**. Zabij wszystkie i przeszukaj ciała, a przy jednym z nich znajdziesz niepozorny

Pierścień Tańczącego Płomienia. Zabierz go z powrotem do domu **Joii** i zwróć go właścicielce. W nagrodę otrzymasz 400PD i +1 do reputacji.

Landrin i pająki

1. Gospoda "Pod Pomocną Dłonią"

To zadanie składa się właściwie z trzech części, ale że wykonuje się je wszystkie na raz, zaliczam to jako jedno zadanie.

Krasnoludka **Landrin** przebywa na drugim piętrze gospody. Porozmawiaj z nią, a poprosi Cię o pomoc w oczyszczeniu jej domu z pająków. Na drogę dostaniesz kilka butelek **Antidotum**, ponieważ pająki są trujące. Dom Landrin znajduje się w **Beregoście**.

2. Beregost

Dom Landrin [5] znajdziesz obok zajazdu **Wesoły Żonngler [4]**. Przed

wejściem do środka rzuć na drużynę czar **Błogosławieństwo**, którym dysponuje **Jeheira**. Po wejściu od razu zostaniesz zaatakowany. Skupiaj ataki na jednym celu na raz, aby jak najszybciej wykończyć pająki. W razie, gdyby ktoś z drużyny został zatruty możesz albo przeczekać działanie trucizny, w nadziei, że jej działanie szybko minie, albo użyć antidotum. Jeden z pająków zostawi zwłoki - musisz je zabrać, aby pokazać Landrin że wypełniłeś powierzone Ci zadanie. Przeszukaj komodę i skrzynię obok łóżka, w których znajdziesz buty i butelkę wina, za które również zostaniesz wynagrodzony (więc nie wypij wina! ;)).

Wróć do **Landrin** w gospodzie **Pod Pomocną Dłonią** i kolejno oddaj je wszystkie trzy przedmioty.

Za zwłoki pająka dostaniesz 200PD i 100SZ, za buty 300PD i 120SZ, a za wino 300PD i 75SZ. Nieźle jak na tak krótką bitwę.

Samotny Ogr

1. Gospoda "Pod Pomocną Dłonią"

Na pierwszym piętrze gospody, w jednym z pokojów spotkasz **Unshey**, której ogrzy kolekcjoner pasów skradł… pas właśnie. Ogr znajduje się niedaleko traktu, którym dotarłeś do gospody.

2. Nadbrzeżny Trakt

Ogrzego kolekcjonera pasów [B] znajdziesz we wschodniej części lokacji. Jeśli

masz w drużynie więcej niż jednego towarzysza, walka powinna być stosunkowo prosta, ale zachowaj ostrożność i zapisz grę przed walką, ponieważ Ogr może zadać krytyczny cios i zabić jednego z bohaterów. Przy zwłokach znajdziesz dwa niezidentyfikowane pasy. Grubszy pas to **Pas Zmiany Płci** - przeklęty przedmiot, który po założeniu zmienia płeć właściciela i nie można go zdjąć inaczej, niż przez zdjęcie klątwy w świątyni. Chudszy pas to **Zagłada Elfów** - przedmiot po który zostałeś wysłany. Przed Tobą trudna decyzja: oddać pas czy go zachować. Osobiście polecam zachować pas, ponieważ daje on +3 do klasy pancerza przeciw broniom kłutym i pociskom. Nie lada gratka na twoim obecnym poziomie. Jeśli jednak zdecydujesz się zwrócić pas, otrzymasz w nagrodę książkę "Historia Tethyru", 95SZ oraz 800PD.

Książka dla Firebeada

Beregost

W **Beregoście** znajdziesz **dom Firebeada Elvenhaira [6]**, którego spotkałeś już w **Candlekeep**. Starzec po raz kolejny wyśle Cię dosłownie krok dalej, tym razem po książkę.

Udaj się do **Gospody Feldeposta [7]** po drugiej stronie ulicy i od szynkarza kup książkę **"Historia Monety Losu"**, która kosztuje dosłownie kilka sztuk złota. Dostarcz ją **Firebeadowi**, a otrzymasz inną książkę, "Historię martwej Trójki", 300PD oraz +1 do reputacji.

Strata Marla

Beregost

To zadanie będziesz musiał wykonać czy tego chcesz czy nie, ponieważ odwiedzając **Gospodę Feldeposta [7]** będzie Cię ciągle zaczepiał niejaki **Marl**. Ten bywałeś gospody ma bardzo złe nastawienie do poszukiwaczy przygód, ponieważ stracił syna, który opuścił dom właśnie w takim celu i zginął. Najlepszym wyjściem z tego ambarasu jest dyplomatyczne podejście do tematu.

Podczas rozmowy z Marlem wybierz kolejno opcje dialogowe 1, 1, 3, 3, 1. **Marl** się uspokoi i przeprosi za zamieszanie, a ty otrzymasz aż 900PD.

Oferta Taeroma

1. Beregost

Taerom Fairuim, którego znajdziesz w **kuźni [3]** może wykuć dla ciebie **Zbroję Płytową z Ankhega**. Jest to wymarzony pancerz dla wojownika o niedużej sile, takiego jak Khalid. Zbroja z pancerza Ankhega jest równie dobra jak zbroja płytowa, jednak waży zaledwie 25 jednostek, czyli tyle, co Skórzana Zbroja Ćwiekowana. Żeby jednak w ogóle rozpocząć to zadanie, najpierw musisz mieć skorupę Ankhega przy sobie. W tym celu udamy się na północ od gospody **Pod Pomocną Dłonią**.

2. Wioska Rybacka

Ankhegi grasują po niemal całej okolicy **Wioski Rybackiej**. Ukrywają się pod

ziemią, więc nie sposób ich wypatrzyć, ale wystarczy, że pokręcisz się po terenie podświetlonym na powyższej mapie, a w końcu jeden z robali Cię zaatakuje. Ankhegi atakują na dystans swoją wydzieliną, zadając spore obrażenia. Są też w stanie przyjąć na pancerz wiele ciosów. Przygotuj się do walki rzucając na drużynę wszelkie czary ochronne, jakie posiadasz. Grając bardem, w momencie ataku uruchom umiejętność **Piruet Ofensywny** i skup ataki całej drużyny na Ankhegu. Każdy pokonany Ankheg zostawia po sobie kawałek skorupy (który wygląda jak jego łeb). Weź pod uwagę, że taka skorupa waży aż 100 jednostek! Musisz ją teraz zabrać to **Taeroma**.

Jeśli rozpoczniesz rozmowę z **Taeromem**, mając przy sobie skorupę, ten od razu zaoferuje Ci za nią 500SZ. Nie gódź się i powiedz, że jeśli zmienisz zdanie, sto sprzedasz ją właśnie jemu (opcja dialogowa 1). Kowal zaoferuje Ci wtedy wykonanie zbroi ze skorupy za "jedyne" 4000SZ. Jeśli na to przystaniesz, zbroja będzie gotowa za około trzy dni. Jeśli zaoferujesz mu 6000, zbroja będzie gotowa na drugi dzień. Oczywiście musisz wrócić w tym czasie to **Taeroma**, aby ją odebrać.

Jeśli nie masz przy sobie takiej kwoty, możesz ją łatwo zarobić wykonując kolejne zadanie (Bassilus Morderca).

Bassilus morderca

1. Beregost

Odszukaj w **Beregoście Herolda [C]**, który za dnia pojawia się pod monumentem w centrum miasta. Wysłuchaj co ma do powiedzenia, a dowiesz się, że w okolicach miasta grasuje szalony nekromanta **Bassilus**, za którego została wyznaczona sowita nagroda w wysokości 5000SZ.

Basillus ukrywa się na południowy-zachód od **Beregostu**, w **Czerwonym Kanionie**.

2. Czerwony Kanion

Po przybyciu do **Czerwonego Kanionu**, udaj się do **kamiennego kręgu [1]** na

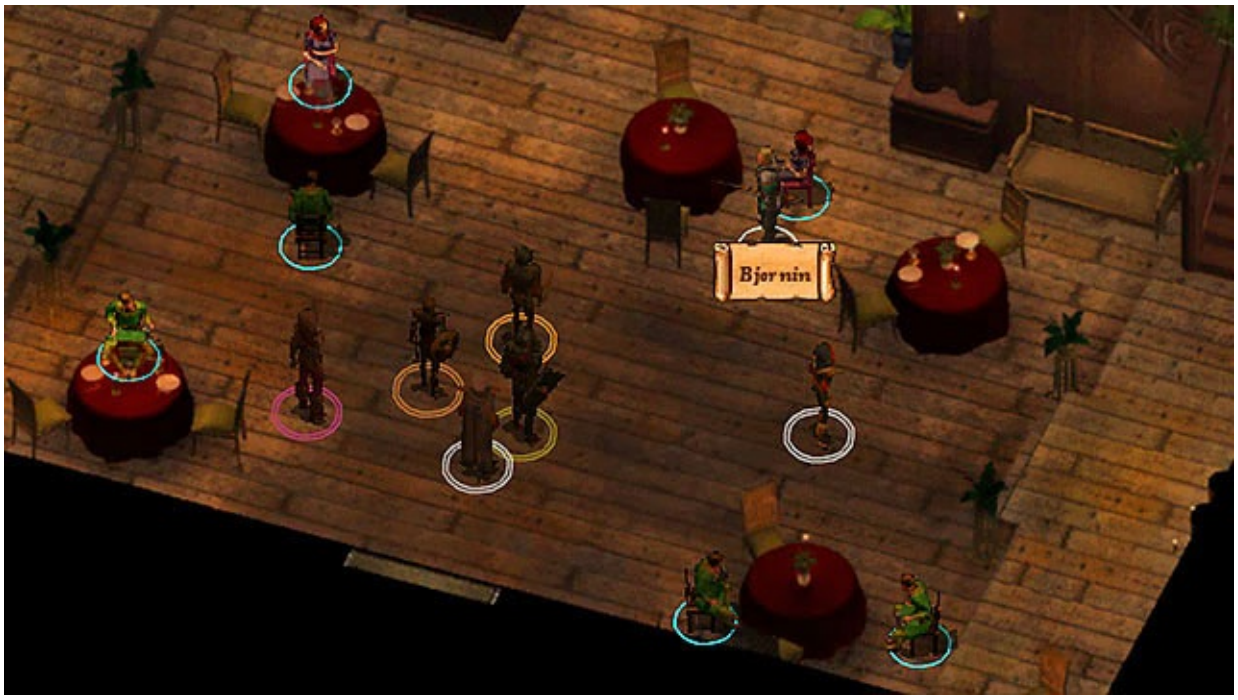
południowym-wschodzie mapy. Po drodze możesz spotkać chłopca [B], który opowie Ci o "dziwaku gadającym ze straszydłami". Chodzi oczywiście o **Bassilusa** i jego nieumarłych. **Bassilus** stoi po środku kamiennego kręgu otoczony szkieletami. Kiedy do niego podejdziesz ani on, ani nieumarli nie będą agresywne. Aby ułatwić sobie walkę, w rozmowie z nekromantą wybierz kolejno opcje dialogowe 3, 1, 1, a wszystkie jego szkielety i zombiaki się rozpadną. Teraz przyjdzie Ci tylko stoczyć walkę z samym szaleńcem. Na pierwszy front wyślij swoich najtwardszych wojowników, a reszta niech pruje do **Bassilusa** z broni dystansowych, aby przerywać mu ewentualne inkantacje. Czar chroniący przed złem również może być pomocny podczas tej walki. Po zabiciu nekromanty, zabierz jego **Święty Symbol** oraz młot bojowy **Ashideena +2 (niezidentyfikowany)** i inne drobiazgi. Naramienniki możesz zostawić, ponieważ są przeklęte i nic Ci po nich. Możesz przy okazji ograbić pozostałości nieumarłych. Po nagrodę, udaj się do **Świątyni Pieśni Poranka**.

3. Świątynia Pieśni Poranka

W świątyni [1] porozmawiaj z **Kelddathem**, a ten wręczy Ci nagrodę w wysokości 5000SZ oraz 1000 punktów doświadczenia.

Półogry w pobliżu Beregostu

1. Beregost



W zajeździe **Wesoły Żongler [4]** spotkasz paladyna imieniem **Bjornin**. Ten pokrzywdzony jegomość poprosi Cię o wybicie znajdujących się w okolicy Pół-ogrów. Aby dotrzeć we właściwe miejsce musisz przejść dwie lokacje na południe i jedną na zachód.

2. Jezioro Rybaków

Pół-ogry, o których mowa, znajdują się obok opuszczonego **domu [3]** w

północnej części mapy. Zabicie ich nie powinno stanowić dla twojej drużyny żadnego problemu. Kiedy upewnisz się, że wszystkie pół-ogry w okolicy nie żyją, wróć do **Beregostu** i poinformuj o swoim wyczynie **Bjornina**. W nagrodę dostaniesz Tarczę Średnią +1, 400PD oraz +1 do reputacji.

Przywrócenie i przemiana Melicampa

1. Czerwony Kanion

W tej samej lokacji, w której wykonywałeś już być może zadanie Bassilus Morderca, napotkasz dziwne widowisko (o którym być może wspomniał Ci już wcześniej człowiek w **punkcie [A]**). Za niewielką skałą [1] w północno-wschodniej części mapy wilk atakuje niepozornego kurczaka. Zabij wilka, a kurczak podejdzie do Ciebie i przemówi. Okazuje się, że jest to **Melicamp**, uczeń wielkiego maga **Thalantyra**. Kurczak poprosi Cię o eskortę do swojego mistrza. Zgódź się na to i zabierz go do sąsiedniej lokacji na północ stąd.

2. Wysoki Żywopłot

Wysoki Żywopłot [2] to twierdza maga **Thalantyra**. Tuż przed gmachem spotkasz złodziejaszka, który planuje "wielki skok" na twierdzę, ale cokolwiek nie powiesz, ten stwierdzi że na razie zostawia tę robotę Tobie. Ostrzeże Cię również przed pilnującymi **Wysokiego Żywopłotu** golemami.

Zaiste, po korytarzach twierdzy spacerują Golemy z ciała (pieszczotliwie zwane mięsnymi golemami). Stają się one agresywne, gdy tylko Cię zobaczą. Wejdź do Żywopłotu sam, zostawiając resztę drużyny na zewnątrz. Kiedy będziesz już w środku natychmiast popędź w stronę maga, znajdującego się w centralnym pomieszczeniu i zainicjuj rozmowę, co sprawi, że golemy znów staną się bierne. Powiedz **Talanthyrowi** o swoim znalezisku, a szybko okaże się, że uczeń i mistrz nie są najlepszymi przyjaciółmi. Mimo tego, mag podejmie się odczarowania biednego **Melicampa**. Potrzebny jest do tego jednak pewien komponent - czaszka.

Opuść twierdzę maga i pospaceruj po okolicy, a z pewnością natkniesz się na grupki szkieletów. Bo ich unicestwieniu przeszukaj zwłoki, a znajdziesz przy nich niezbędną czaszkę. Wróć z czerepem do **Talanthyra**. Zanim wręczysz czaszkę magowi **koniecznie zapisz grę**, ponieważ zaklęcie "odkurczakowiające" ma tylko 50% skuteczność i **Melicamp** może zginąć w procesie odczarowywania - w takim wypadku po prostu załaduj ostatni zapis i spróbuj ponownie. Kiedy odczarowywanie zakończy się sukcesem, otrzymasz w nagrodę 2000PD oraz +1 do reputacji. Ponadto, od tej pory będziesz mógł odwiedzać maga i robić u niego zakupy. na chwilę obecną najbardziej potrzebnym przedmiotem w jego asortymencie będzie **Futerał na Mikstury**, który pozwoli Ci zaoszczędzić wiele miejsca w ekwipunku.

Krótki miecz Perdue'a

1. Beregost

Niziołka **Perue'a** spotkasz w **Beregoście**, w oberży **Czerwony Bukiet [2]**. Kiedy z nim porozmawiasz, ten poprosi Cię o odzyskanie krótkiego miecza, który ukradły mu Gnolle obok **Wysokiego Żywopłotu**.

2. Wysoki Żywopłot

Gnolle-złodziejaszki koczują przy wschodniej ścianie twierdzy **Wysoki**

Żywopłot [1]. Pokonanie ich nie będzie zbyt wielkim wysiłkiem, zwłaszcza, jeśli zaczniesz atakować je już z daleka, za pomocą broni dystansowych. Po ich zabiciu przeszukaj ciała, a przy jednym z nich znajdziesz **Krótki Miecz Perdue'a**. Odnieś go niziołkowi, a zostaniesz nagrodzony 500 punktami doświadczenia i 50 sztukami złota. Przyzwoita nagroda za tak niewiele pracy.

Na południe od obozu gnolli możesz natknąć się na łowcę, **Kivana [A]**. Jeśli potrzebny Ci w drużynie dobry łucznik, możesz skorzystać z jego oferty połączenia sił.

Mąż Mirianne

1. Beregost

Mirianne zamieszkuje **dom na wschodnim skraju miasta [9]**. Wejdź do środka i porozmawiaj z nią. Kobieta poprosi Cię o pomoc w zdobyciu jakichkolwiek wieści na temat jej męża, który wyruszył w daleką podróż. W poszukiwaniu informacji wyrusz na południe.

2. Trakt na południe od Beregostu

Idąc traktem, natkniesz się na kilka pół-ogrów, które czatują przy zwłokach

bezimiennego niziołka. Przeszukaj zwłoki zabitych pół-ogrów, a znajdziesz przy nich **List** do **Mirianne**. Wróć do domu kobiety i wręcz jej list, a otrzymasz w nagrodę **Pierścien Książąt +1** oraz 300PD.

Zaginione buty Zhurlonga

1. Beregost

W **Płonącym Czarodzieju [1]** spotkasz **Zhurlonga**, niziołka kleptomana. Poprosi Cię o odzyskanie dla niego butów, które ukradły mu Hobgobliny na południe od miasta. Zwróć uwagę, że za każdym razem gdy z nim rozmawiasz tracisz z ekwipunku 25SZ - mówiłem że to kleptoman.

2. Trakt na południe od Beregostu

Hobgobliny, których szukasz mają swój **obóz [3]** obok jaskini, na zachód od

traktu. Zabij je wszystkie i dokładnie przeszukaj ciała. Przy jednym z nich znajdziesz **Buty Ukrycia (niezidentyfikowane)**. Po raz kolejny staniesz przed wyborem - oddać zdobycz właścicielowi, czy odpłacić mu pięknym za nadobne, pozwolić mu zachować pieniądze, które Ci ukradł i zachować buty. Jeśli zdecydujesz się zwrócić łup, otrzymasz 300PD i 100SZ + cokolwiek **Zhurlong** Ci ukradł. Jeśli żal Ci butów, nic straconego, ponieważ możesz łatwo zdobyć identyczną parę.

3. Ulcaster

W dolinie na środku mapy spotkasz **Hobgoblina [A]**, który posiada przy sobie identyczną parę butów, których szukałeś (czyżby Zhurlongowi ukradziono dwie?). Zabij go i tę parę butów zachowaj dla siebie.

Lokalne problemy (Drizzt Do'Urden)

1. Gospoda "Pod Pomocną Dłonią"

Po raz pierwszy dowiesz się o "lokalnych problemach" rozmawiając z **Bentleyem Lustrzanym Cieniem** w gospodzie **Pod Pomocną Dłonią [2]**. Aby wysłuchać wieści kup od niego kilka napitków, a ten zdradzi Ci kilka plotek dotyczących kryzysu żelaza w okolicy. To jednak jest najmniej istotna cześć tego zadania, które de facto z czasem rozwiąże się samo. Wykorzystuję to zadanie tylko jako miejsce, w którym mogę powiedzieć Ci jak na tak wczesnym etapie gry możesz zdobyć dla swojego barda-fechmistrza najlepszą broń. Chodzi mianowicie o dwa potężne sejmitary legendarnego, dobrego drowa **Drizzta Do'Urdena**. W tym celu udamy się na południowy-zachód od **Beregostu**.

2. Jezioro Rybaków

W okolicach środka mapy, spotkasz odzianego w niebieski płaszcz **Drizzta [A]**,

otoczonego przez watahę Gnolli. Kiedy tylko się zbliżysz, drow poprosi się o pomoc w rozgromieniu napastników. Sam właściwie nie będziesz musiał wiele robić, ponieważ **Drizzt** zabija wszystko co się rusza jednym ciosem. Już to da Ci pojęcie, jakim orężem włada i jak sam jest potężny. Po zabiciu wszystkich gnolli, **nie rozmawiaj z Drizztem**! Jeśli zaczniesz rozmowę, **Drizzt** da Ci tylko kilka cennych wskazówek odnośnie zadania **Lokalne Problemy** i odejdzie, nigdy nie wracając. Zamiast tego, najpierw zdobędziemy prostą metodą oba ostrza, których jest posiadaczem. Metody są właściwie tylko dwie - zabić legendę lub ją okraść. O zabiciu możesz praktycznie zapomnieć. Stare metody, które sprawdzały się w oryginalnym *Baldur's Gate* bazowały na wykorzystaniu słabości SI przeciwników (a nawet wtedy trwało to mniej więcej pół godziny) - w wersji Enhanced to już nie przejdzie. Poza tym, z **Drizztem** spotkasz się w przyszłości w drugiej części gry i dobrze pozostać z nim w dobrych stosunkach.

Metodą złodziejską nie pozyskamy co prawda jego wyśmienitej zbroi, ale sejmitary już tak. Po pierwsze, aby cała sztuczka się udała, twoja postać musi mieć co najmniej **50 punktów umiejętności Kradzież Kieszonkowa**. Zapisz grę przed próbą kradzieży i podejmij pierwszą próbę. Jeśli się nie uda, najprawdopodobniej zginiesz zanim zdążysz pisnąć, więc natychmiast wczytaj grę i spróbuj ponownie. Kiedy uda Ci się ukraść pierwszy sejmitar, zapisz grę i próbuj dalej. Kiedy ukradniesz oba sejmitary, możesz na koniec porozmawiać z **Drizztem**, który podsunie Ci pomysł dołączenia do jednej z grup bandytów odpowiedzialnych za kryzys żelaza - oczywiście celem rozpracowania ich od wewnątrz.. Gratulacje, stałeś się posiadaczem **Sejmitara +3, Żagiew Mrozu** oraz **Obrońcy +3**. Jeśli rozwijałeś postać zgodnie z moimi zaleceniami (biegłość we władaniu dwiema broniami oraz sejmitarami), jesteś już ustawiony praktycznie do końca gry (poza zbroją i pomniejszymi artefaktami, które zdobędziemy później).

Na koniec możesz jeszcze rozprawić się w tej lokacji z **grupką rzezimieszków [1]**, napadających na podróżnych (jeśli zidentyfikowałeś sejmitary, będzie to doskonała okazja by je wypróbować). Herszt grupy, Teyngan zażąda od Ciebie wszystkich kosztowności, więc pokaż mu, żeś nie w kij dmuchał ;) najpierw skup się na atakowaniu jego dziewczyny, Jemby, która jest magiem. Następnie wykończ Zekara (hobgoblina) i na końcu samego Teyngana. Za zabicie całej trójki zyskasz 950PD i sporo dobrego łupu.

Rozdział 2 - zadania główne

Rozmowa z burmistrzem Nashkel

Rozmowa z burmistrzem Nashkel

Dziennik: *Przybyliście do Nashkel. Jeżeli macie rozwiązać zagadkę kryzysu, powinniście porozmawiać z kimś ważnym. Z kimś, kto może mieć przydatne dla was informacje. Może taką osobą jest burmistrz.*

W tym rozdziale skompletujemy już naszą kanoniczną drużynę i pożegnamy się z tymczasowymi kompanami. Po skompletowaniu drużyny ruszymy rozwiązać zagadkę kryzysu żelaza na **Wybrzeżu Mieczy**. W tym rozdziale problemem staje się używanie broni żelaznych, ponieważ tutejszy kryzys dopadnie i Ciebie. Zwykłe (nie umagicznione) bronie żelazne zaczną się z czasem łamać. Jeśli postępowałeś do tej pory zgodnie z poradnikiem i wykonałeś wszystkie zadania poboczne, nie powinno być to problemem, ponieważ praktycznie każdy członek drużyny ma już umagicznioną broń. Problem nie dotyczy oczywiście broni drewnianych.

Nashkel

Od razu po wejściu do **Nashkel** zatrzyma Cię amnijski żołnierz **Bardolan [A]**.

Powiedz mu, że przybyłeś wraz z drużyną pomóc z lokalnymi problemami, a przepuści was bez problemu.

Tuż przed gospodą spotkasz **Rasaada [B]**, kolejną nową postać dodaną w *BG:EE*. Jeśli podczas rozmowy **Rasaada** z kilkoma wieśniakami poprzesz powściągliwość mnicha, ten chętnie do Ciebie dołączy, ale to nas w tym momencie nie interesuje.

Wejdź do **Gospody [1]**, a już w progu "przywita Cię" **Neira**, łowca nagród. Cokolwiek nie powiesz i tak dojdzie do walki, więc rozpraw się z nią jak najszybciej. Znajdziesz przy niej przy niej interesujący hełm **Oczy Prawdy (niezidentyfikowany)**.

Tuż obok karczmy znajduje się **sklep [2]**, w którym w przyszłości będziesz mógł

sprzedawać wilcze skóry. Jest to jeden z niewielu sklepów, który można okradać. Jedyne, co warte jest ryzyka to **Pawęż +1**. Pamiętaj, aby przed próbą kradzieży zapisać grę. Tarcza z pewnością przyda się **Khalidowi**.

Świątynia Helma [3] oferuje typowe usługi leczenia, zdejmowania klątw oraz identyfikowania. Tutaj rozstań się z **Ajantisem**, uprzednio zabierając jego ekwipunek, ponieważ za chwilę do drużyny dołączy **Minsc**. Czyż jest lepsze miejsce do "przechowania" paladyna Helma niż świątynia jego boga? Powinien być zadowolony.

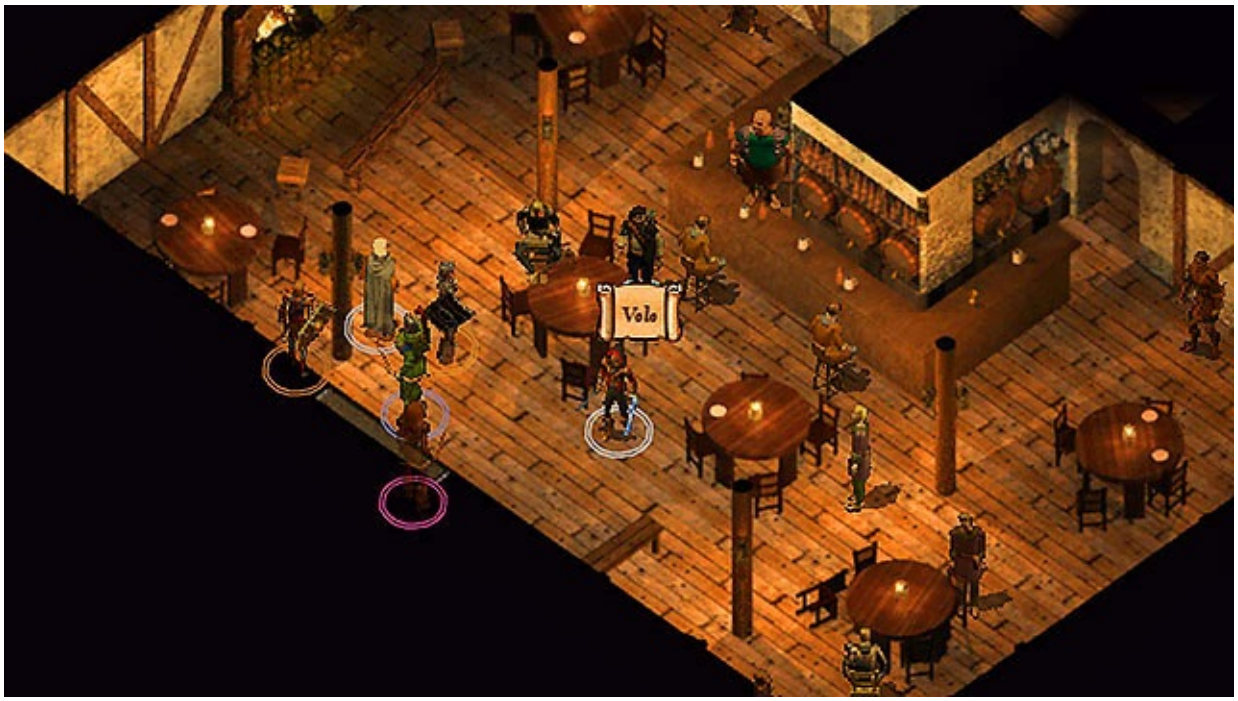
W centrum miasta natkniesz się na spacerującego **Berruna Ghastkilla [C]**, burmistrza **Nashkel**. Wypytaj go o szczegóły dotyczące problemów w kopalni, a otrzymasz zadanie jej zbadania.

Przed **Garnizonem [4]** stoi zleceniodawca **Oublek [D]**. Kiedy go zaczepisz po raz pierwszy, ten weźmie Cię za wynajętego zabójcę, Szarego Wilka. Wyjaśnij

mu, że to pomyłka, a otrzymasz +1 punkt do reputacji. Możesz porozmawiać z nim o obecnych zleceniach, których wykonania możesz się podjąć. Wolne zlecenia to schwytanie kapitana Brage'a oraz zwrócenie skradzionych przez Prisma szmaragdów. Oba zadania opisane są w podrozdziale **zadania poboczne**.

W samym **Garnizonie [4]** spotkasz jedynie żołnierzy, z czego jeden przegoni Cię z budynku. Powiedz, że już wychodzisz, a w efekcie on sam wyjdzie, a Ty będziesz mógł tu pomyszkować. Przy każdym z łóżek znajduje się skrzynia. Wszystkie skrzynie są zamknięte, więc możesz dla rozrywki pootwierać zamki. Nie próbuj jednak zaglądać do skrzyń, ponieważ (jak widać na powyższym screenie) kilku żołnierzy nie śpi i natychmiast Cię zaatakują. Możesz wrócić tutaj w przyszłości, kiedy będziesz dysponował czarem niewidzialności, jednak poza **Krótkim Mieczem +1** oraz **Miksturą Zręczności** i odrobiną złota nie ma tutaj nic godnego uwagi.

Tuż przed Garnizonem stoi **Minsc [E]**, który poprosi Cię o pomoc w uwolnieniu swojej "czarownicy" **Dynaheir** z **Twierdzy Gnolli**. Przyjmij go do drużyny i wkrótce wyruszymy odbić Dynaheirę z łap psich głów.



Zwiedzając wioskę możesz zajrzeć do **Tawerny "Pod Bekającym Smokiem" [5]**. W środku spotkasz gawędziarza **Volo**, którego możesz wypytać o sytuację w

kopalniach oraz o zaginionego dowódcę straży.

Skoro już mowa o zwiedzaniu budynków, warto zajrzeć do **Posiadłości [7]** na północy miasta. Na jednej z półek znajdujących się na parterze znajdziesz kilka przydatnych zwojów magicznych.

Na pierwszym piętrze, w środkowej komnacie spotkasz **Samanthę**. Jeśli podczas rozmowy z nią zaczniesz prawić jej komplementy, okaże się, że w szafie ukrywa się jej kochanej, **Jamie**. Pół nagi mężczyzna zaatakuje Cię i niestety będziesz go musiał w tej sytuacji zabić (w obronie własnej oczywiście, aa więc bez ponoszenia konsekwencji), za co otrzymasz 65pd . Cała sytuacja spłoszy **Samanthę**, co pozwoli Ci niepostrzeżenie splądrować jej pokój w poszukiwaniu łupów.

Na moście w południowo-wschodniej cześci miasta spotkasz **Edwina [F]**. Jest on poniekąd odpowiednikiem Minsca dla złych drużyn, ponieważ dołączy do Ciebie, jeśli zgodzisz się pomóc mu w odszukaniu i zabiciu Dynaheiry. Koliduje to oczywiście z planami Minsca, więc w wypadku tworzenia zalecanej fabularnie drużyny taka opcja odpada.

Tuż po drugiej stronie mostu zostaniesz zaczepiony przez najbardziej irytującą postać w całej grze - **Noobera [G]**. Noober przyczepi się do Ciebie niczym rzep do psiego ogona i będzie co chwilę Cię nagabywał. Jeśli zniesiesz jego zaczepki, po jakimś czasie temu skończą się "tematy" i wreszcie sosbie pójdzie, a twoja cierpliwość zostanie wynagrodzona 400 punktami doświadczenia.

Na koniec odwiedź pola uprawne **[8]**, gdzie pod współrzędnymi **x=188, y=2741** znajdziesz ukrytą **Zbroję z Ankhega**!

Wizyta w kopalni Nashkel

Dziennik: *Barrum Gahstkill poinformował Cię o obecnej sytuacji w kopalni Nashkel. Pozostało wam zbadać źródło tych problemów. Leży ona na południe od miasta, powinniście jak najszybciej się tam udać.*

Wbrew treści wpisu dziennika, z wizytą w kopalni bardzo się nie śpieszy. Daje Ci to czas na ukończenie wszystkich zadań pobocznych w okolicach Nashkel. Zwiedzanie rozpoczniemy od jarmarku, znajdującego się tuż na wschód od miasta.

Jarmark

Wizytę na jarmarku rozpocznij od rozmowy z **Wielkim Gazibem [A]**. Za każdym razem, gdy rozpoczniesz z nim rozmowę, ten zaprezentuję Ci sztuczkę z eksplodującym ogrem. Za trzecim razem ogr wścieknie się i zaatakuje twoją drużynę, a Gazib ucieknie w popłochu. Za zabicie ogra otrzymasz 270pd.

PRO TIP: Zanim rozpoczniesz rozmowę z Gazibem okradnij go dwa razy z magicznych zwojów, które ma przy sobie.

W namiocie **[1]** czeka Cię nietypowe spotkanie z mistrzem złodziei **Vitiare**. Aby wyjść z tego z zyskiem zamiast straty, tuż po wejściu do namiotu włącz pauzę i wyślij jedną osobę, aby porozmawiała z Vitiare, zanim to on Cię zaczepi i okradnie. Po wyłączeniu pauzy, Vitiare okreadnie Cię z części złota i rzuci się do wyjścia. Natychmiast zaatakuj go w pełnej sile, a za jego zabicie otrzymasz 125pd, trzy przydatne złodziejom mikstury oraz 173sz. Zabicie tego osobnika nie zaskutkuje żadnymi negatywnymi konsekwencjami.

W namiocie **[2]** znajdziesz kupca, który za wszelką cenę chce Ci wcisnąć dwie tajemnicze mikstury. Za obie zażyczy sobie w sumie 100sz. Kup je z ochotą, ponieważ mimo ich wątpliwej przydatności, możesz je potem sprzedać z zyskiem za 250sz od butelki!

W namiocie **[3]** spotkasz **Zordala**, maga, który przekonany jest, że stojąca obok

Bentha jest czarownicą, którą należy zabić. Negocjacje nie wchodzą w rachubę, więc wybierz kolejno opcje dialogowe **1, 1** i zabij maga. Za ten wyczyn otrzymasz 900pg, **Szatę łotrzyka**, dwa magiczne zwoje i 78sz. Dodatkowo, Bentha w podzięce wręczy Ci antidotum, jeśli powiesz, że nie potrzebna Ci nagroda.

W pozostałych namiotach znajdziesz tylko handlarzy bronią, zbrojami itp. Przy ognisku w punkcie **[8]** znajdują się skrzynie, które możesz splądrować.

Między namiotami **[5]** a **[6]** stoi **Zeke [B]**, niziołek, który zaoferuje Ci magiczny zwój, za pomocą którego możesz odczarować z kamienia stojącą tuż obok kapłankę **Branwen [C]**. Cena za zwój jest jednak stanowczo zbyt wygórowana, więc albo okradnij niziołka, albo kup zwój kamień w Ciało w świątyni Nashkel za 1/3 ceny. Za pomocą zwoju możesz odczarować Branwen, która z wdzięczności zaoferuje Ci swoje towarzystwo w drużynie.

Na północ od namiotów jarmarku **[9]** spotkasz kilka ogrów i/lub kilka innych pomniejszych potworów, więc jeśli chcesz zdobyć trochę dodatkowego doświadczenia możesz przeczesać zagajnik.

Wioska Xvartów

Czas udać się na ratunek Dynaheirze, przetrzymywanej w Twierdzy Gnolli. Nieubłaganie zbliża się czas rozstania z Neerą, którą możesz odłączyć od drużyny przed wyprawą lub po wykonaniu zadania zadania zamienić jedną czarodziejkę na drugą. Na cokolwiek się nie zdecydujesz, Neera uda się do gospody **Pod Pomocną Dłonią** i będzie tam czekała, aż nie zmienisz zdania. Wszystkie przystanki w drodze do twierdzy są opcjonalne, ale są też okazją do zdobycia sporej ilości doświadczenia i kosztowności.

Pierwszym miejscem godnym odwiedzenia jest wioska Xvartów **[1]**. Jej mieszkańcy zbici są w kilka grup, więc zwiedzaj wioskę ostrożnie, aby nie dać się otorzyć. Xvarty odradzają się (w mniejszej liczbie), kiedy opuszczasz i ponownie wchodzisz do wioski. Możesz w ten sposób nazbierać conieco drobiazgów do sprzedania oraz doświadczenia.

Na lewo od ogniska znajduje się wódź Xvartów, **Nexlit [A]**, który jak tylko Cię zobaczy, wezwie na pomoc Ursę, niedźwiedzia, który jest strażnikiem wioski. Za zabicie Ursy otrzymasz 650pd.

Na północny-wschód od wioski znajdziesz jaskinię **[2]**, zamieszkaną przez kolejnego niedźwiedzia. Po rozprawieniu się z nim przeszukaj znajdującą się tam skrzynię, w której znajdziesz **Bransolety Ochrony KP8** oraz **Cep Bojowy +1**.

Na zachód od wioski Xvartów znajduje się **Borda [B]**, który handluje trefnymi (przeklętymi) artefaktami magicznymi. Zaczepiony, od razu wybierz ostatnią opcję dialogową aby go sprowokować. Zabij go szybko, zanim sam zacznie używać magicznych artefaktów, które przy sobie posiada. Za jego zgładzenie otrzymasz 900pd, kilka magicznych zwojów, mikstur oraz złoto. Nie zabieraj z jego zwłok niezidentyfikowanych zwojów, ponieważ są one przeklęte i nic nie warte u handlarzy.

Rzeka Niedźwiedzi

Idąc dalej na zachód znajdziesz się nad Rzeką Niedźwiedzi. Poza dwoma zadaniami pobocznymi oraz pomniejszymi potyczkami nie znajdziesz tutaj nic szczególne interesującego i jest to tylko konieczny przystanek w drodze do Twierdzy Gnolli.

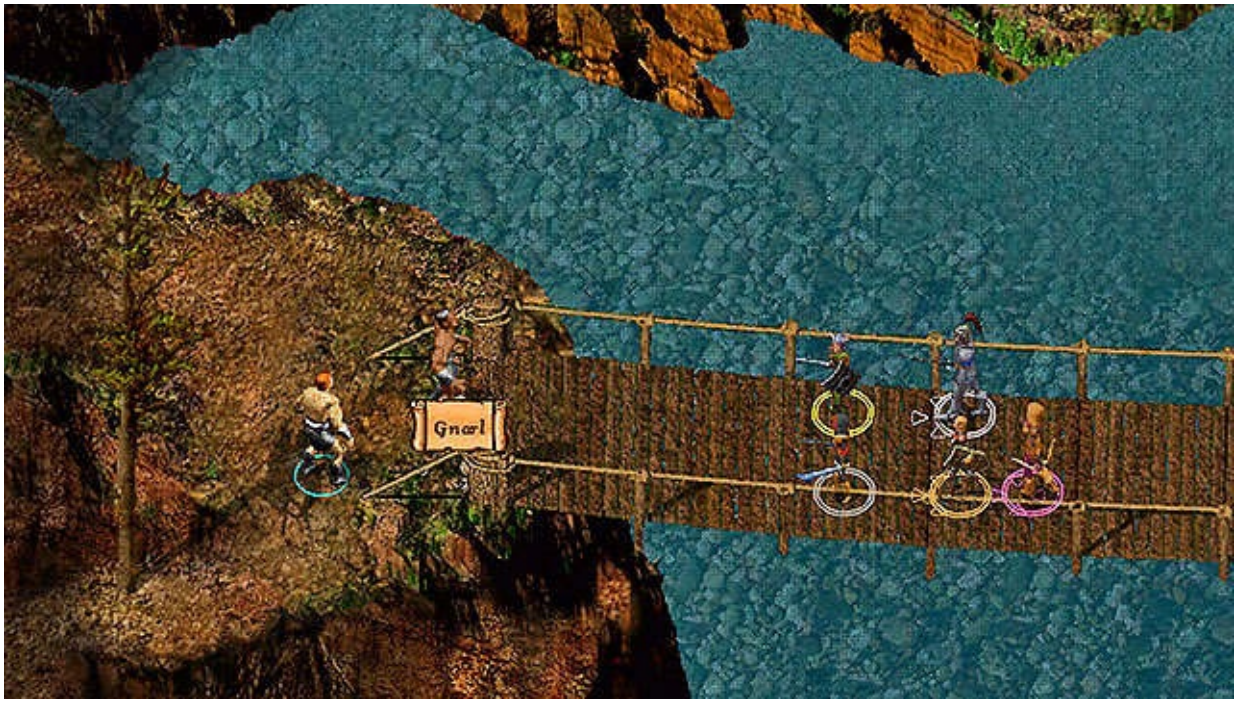
Przed wejściem na północny zostaniesz zaczepiony przez **Nevilla [B]**, bandytę, który zasadził się tutaj z kilkoma towarzyszami na przypadkowych podróżnych. Od razu powiedz mu, aby jego kompani wyszli z krzaków i rozpocznie się walka. Jego towarzyszami są uzbrojone hobgobliny. Najpierw zabij je wszystkie, potem zajmij się samym hersztem bandy. Za jego zabicie otrzymasz 600pd, **Długi Miecz +1**, skalp oraz kolczugę.

Wejdź na północny most **[2]**. Po jego drugiej stronie czai się banda elitarnych hobgoblinów z ogrem berserkerem na czele. Najlepiej wywabić wszystkie potwory z powrotem na wschodnią stronę mostu i tam rozprawiać się z nimi kolejno, w miarę jak będą nadchodziły. Jest to dość trudna potyczka i dlatego należy do niej podejść ostrożnie i skupiać ataki na jednym przeciwniku na raz.

Ciekawostką na zachodnim krańcu mapy jest jedzący ogr, który niesprowokowany nie zaatakuje Cię. Porozmawiaj z nim raz, a powie Ci że nie walczy na pusty żołądek. Jeśli porozmawiasz z nim jeszcze raz, dojdzie do walki, w której twoja wygrana zaowocuje 270 punktami doświadczenia i magicznym zwojem.

Twierdza Gnolli

Po wejściu do tej strefy znajdziesz się na wschoddnim końcu mostu linowego **[1]** prowadzącego do twierdzy gnolli.



Na drugim końcu mostu natkniesz się na **Gnarla i Hairtootha [A]**. Ogrillony zażądają od Ciebie opłaty za przejście przez most. Oczywiście, zamiast płacić ciężko zarobionym złotem, przystąp do walki. Za zabicie ogrillonów dostaniesz nie tylko 350pd, ale również miksturę siły giganta oraz rękawice **Zwinne Ręce**, podnoszące zręczność właściciela do 18.

W południowo-zachodniej części mapy znajduje się jaskinia Xvartów **[2]**. Nie ma tutaj nic wartościowego do odnalezienia, ale odwiedzając ją zawsze możesz zdobyć kilka dodatkowych punktów doświadczenia i odrobinę złota.

Nieco na północ, tuż poniżej twierdzy znajdziesz dwie jaskinie. W jaskini [3] znajdziesz trochę złota, kilka mikstur uzdrawiania i magicznych zwojów, ale przede wszystkim bardzo cenny **Wolumin Przywództwa i Oddziaływania**. Jeśli grasz zgodnie z wskazówkami zawartymi w niniejszym poradniku, użyj woluminu, aby na stałe podnieść charyzmę naszego barda o 1 punkt.

Po przeczesaniu okolicy, pozostaje Ci już tylko przedrzeć się przez Twierdzę, walcząc po drodze z grupkami Gnolli, które zaznaczone są na mapie za pomocą czerwonego **X**. Każda z grup składa się z 5-6 gnolli, więc na pierwszy front wystaw Minsca i Khalida, którzy są najlepiej opancerzeni. Przemierzaj twierdzę ostrożnie i powoli, aby nie dać się otoczyć przez zastępy "psich łbów". Eliminując każdą grupkę po kolei, nie powinieneś mieć wielkich problemów z dotarciem na szczyt twierdzy, gdzie uwięziona jest Dynaheir.

Dynaheira [B] znajduje się w "wilczym dole", do którego musisz zejść po balach aby w ogóle ją dostrzec. Dołączając czarodziejkę do drużyny skompletujesz naszą kanoniczną drużynę, która posłuży Ci do końca gry oraz otrzymasz 800pd za wykonanie zadania zleconego przez Minsca.

Teraz pozostaje Ci powrócić do **Nashkel** i wyruszyć do kopalni. Zanim to zrobisz, możesz jeszcze odwiedzić kilka innych lokacji, aby ukończyć pomniejsze zadania poboczne.

Wizyta w kopalni Nashkel - Kopalnie Nashkel

Kopalnie Nashkel

Po drodze do kopalni, podróż przerwie Ci scena, w której zostaniesz zatrzymany przez bandę elfów, dowodzoną przez Senjaka i Doroteę. Sytuacja szybko zmieni się, kiedy na miejscu zjawi się **Dorn** - trzecia nowa postać wprowadzona w ulepszonej wersji *Baldur's Gate*. Wraz z Dornem wyeliminuj wszystkich przeciwników, a ten zaproponuje Ci dołączenie do drużyny. Dorn jest złą postacią i dołączenie go do drużyny zaowocuje spadkiem twojej reputacji. Odmów mu, a ten uda się z powrotem do gospody **Pod Pomocną Dłonią**, gdzie spotkałeś go już wcześniej. Za zabicie podczas tej potyczki Senjaka i Dorotei otrzymasz 700pd, a najcenniejsze przedmioty jakie przy nich znajdziesz to **Wakizashi +1** i **Mała Tarcza +1**.

Tuż po przybyciu na teren kopalni warto odwiedzić pobliski magazyn **[2]**, "zamieszkały" przez psy bojowe i przeszukać wszystkie skrzynie.

Kolejnym punktem wartym odwiedzenia jest pień drzewa **[3]**, w którym ukryta jest **Różdżka Zimna**. Dokładne współrzędne dziupli, w której znajduje się artefakt to **x=164, y=177**.

Ciekawym, aczkolwiek mało znaczącym wydarzeniem na terenie kopalni jest spotkanie **Galtoka [D]**, którego ścigają koboldy. Sam Galtok ucieknie kiedy tylko skończy z Tobą rozmawiać, a tuż obok pojawi się banda koboldów, która go ścigała. Zabi je i pozbieraj łupy.

Teraz pozostaje Ci już tylko porozmawiać z **Emersonem**, którego znajdziesz w

wyrobisku **[1]**. Ten da Ci zgodę na zbadanie kopalni, więc strażnicy znajdujący się przy wejściu wpuszczą Cię bez problemu.

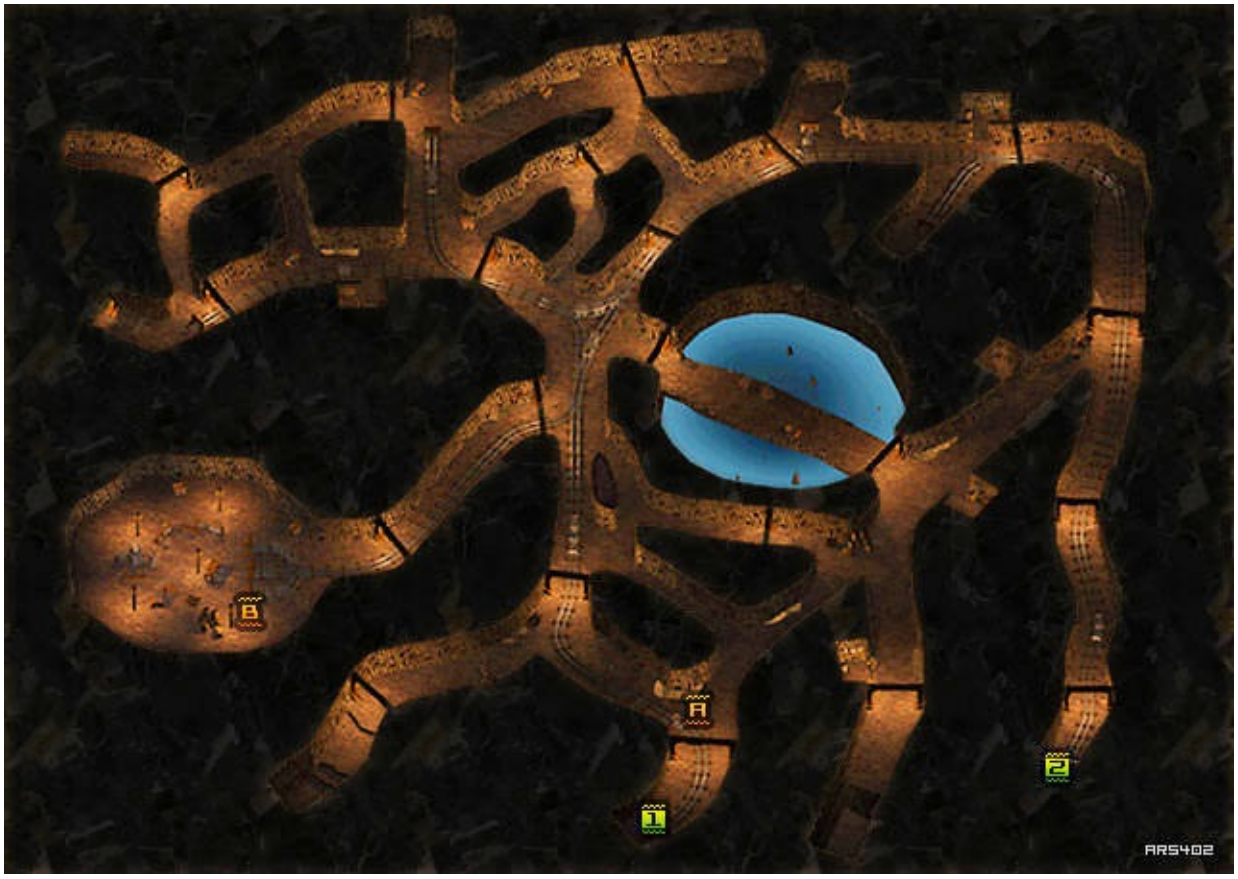
Kopalnie Nashkel - poziom 1

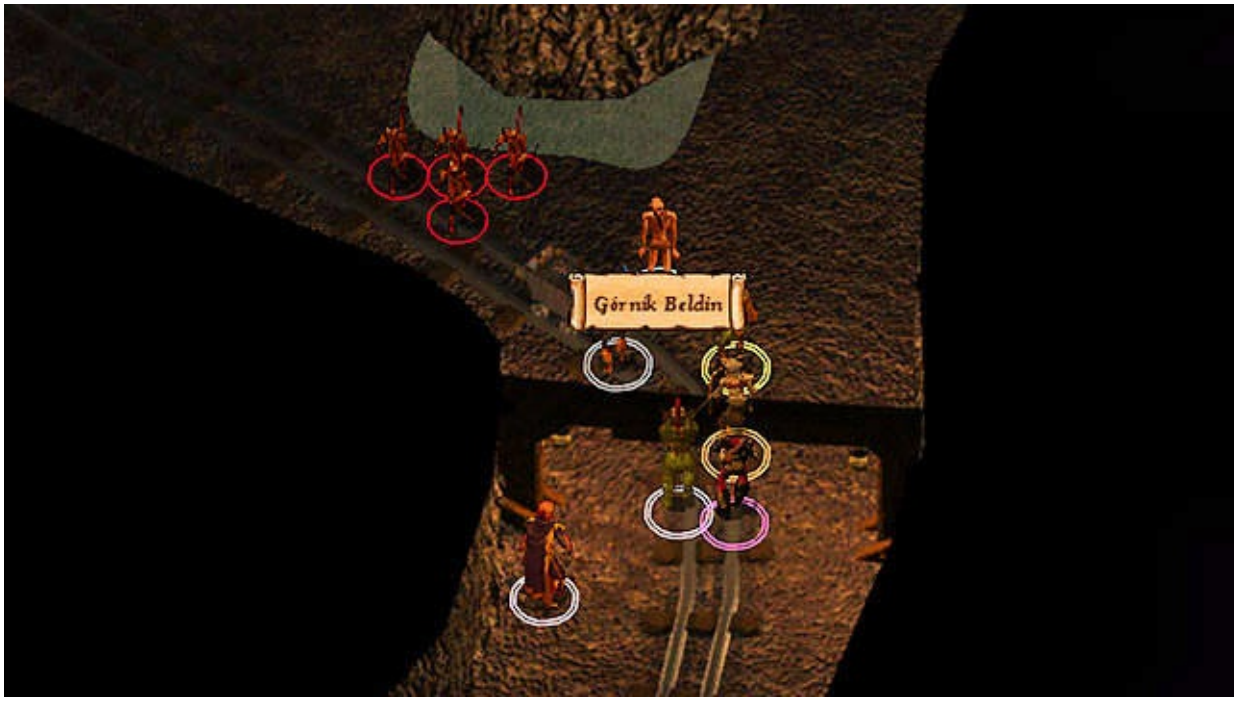
Od razu po wejściu do kopalni **[1]** zostaniesz zaczepiony przez jednego z górników, który powie Ci, abyś porozmawiał z **Ruffiem**. Dowiesz się od nich kilku rzeczy na temat sytuacji w kopalni.

na tym poziomie kopalni nie ma nic ważnego do zrobienia, więc udaj się do wejścia na niższy poziom [2]. Po drodze zagadnie do Ciebie **Górnik Dink [A]**,

prosząc o zaniesienie sztyletu **Górnikowi Kylee**, który pracuje poziom niżej.

Kopalnie Nashkel - poziom 2

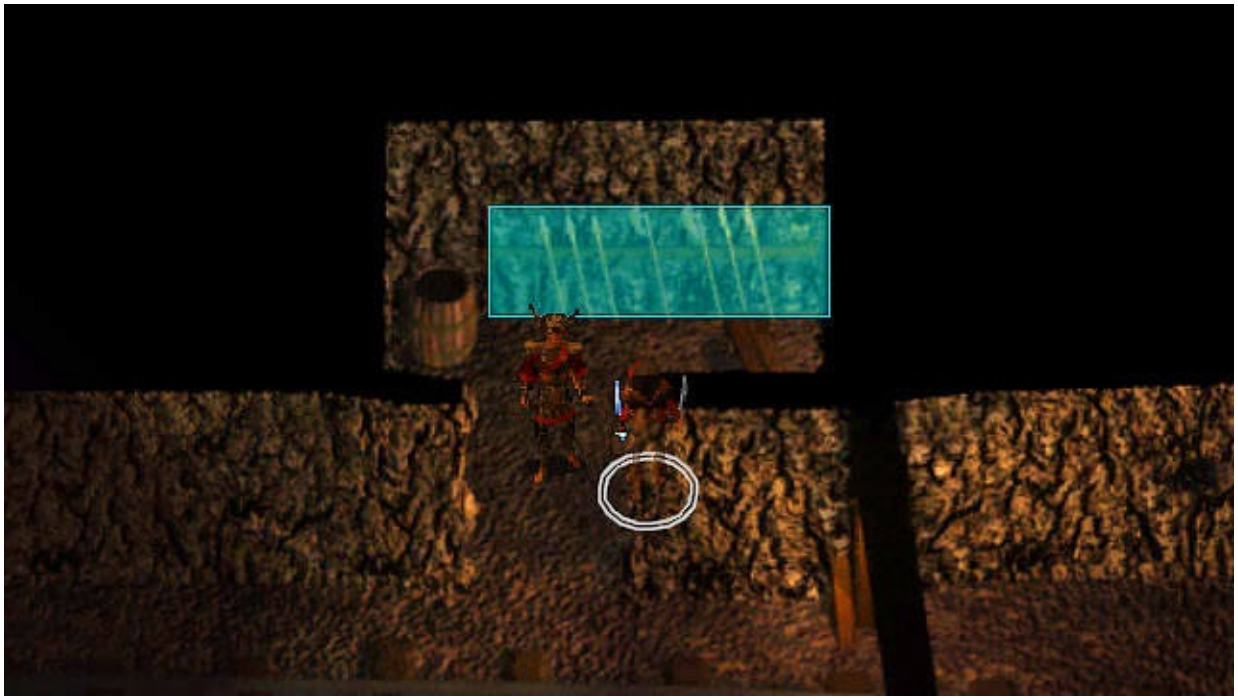




Niedaleko wejścia **[1]** spotkasz **Górnika Beldina [A]**, który bredzi coś o koboldach. Jak się szybko okaże, ma on rację. Na tym oraz na niższych poziomach natkniesz się na kilka grup koboldów, które są częściowo odpowiedzialne za dziwne wydarzenia w kopalni.

Udaj się do okrągłej komory na zachodzie, gdzie pracuje **Górnik Kylee [B]**.

Oddaj mu sztylet, a w nagrodę otrzymasz 200pd.

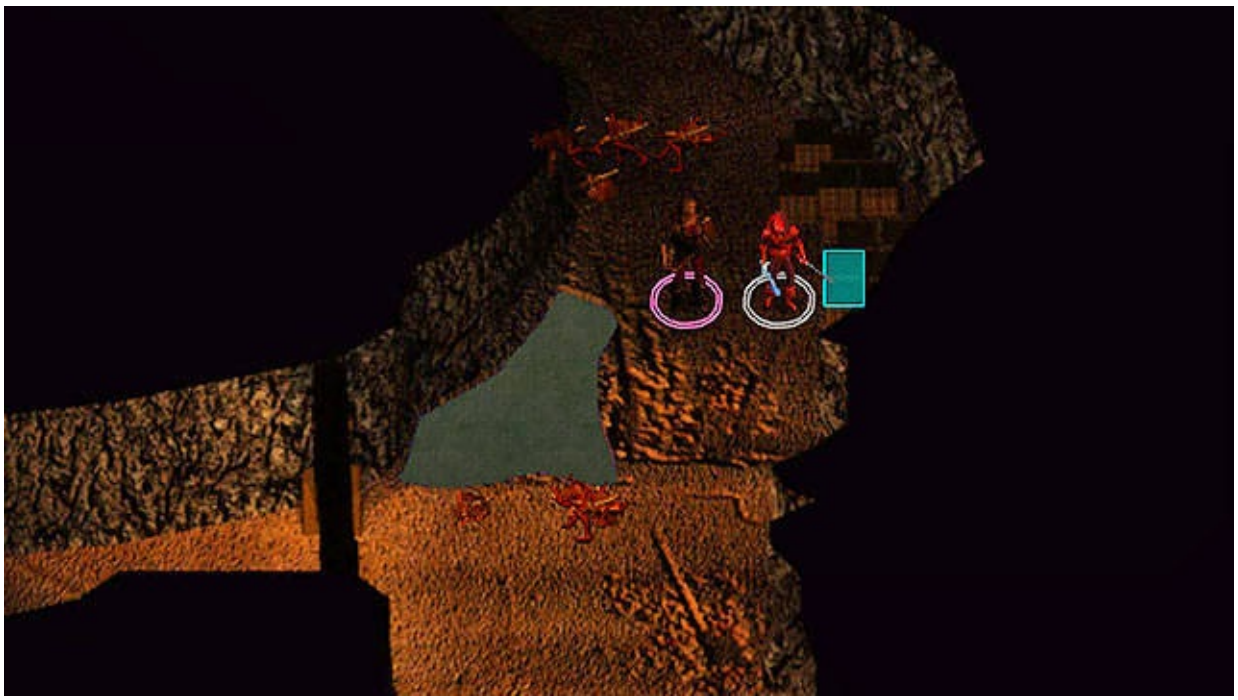


Jeśli chcesz, możesz przeczesać ten poziom w poszukiwaniu broni na sprzedaż lub do własnego użytku, jeśli twojej drużynie jeszcze czegoś brakuje (jednak jest to tylko broń nie-magiczna). Broń znajdziesz na stojakach znajdujących się w małych pomieszczeniach przyległych do tuneli.

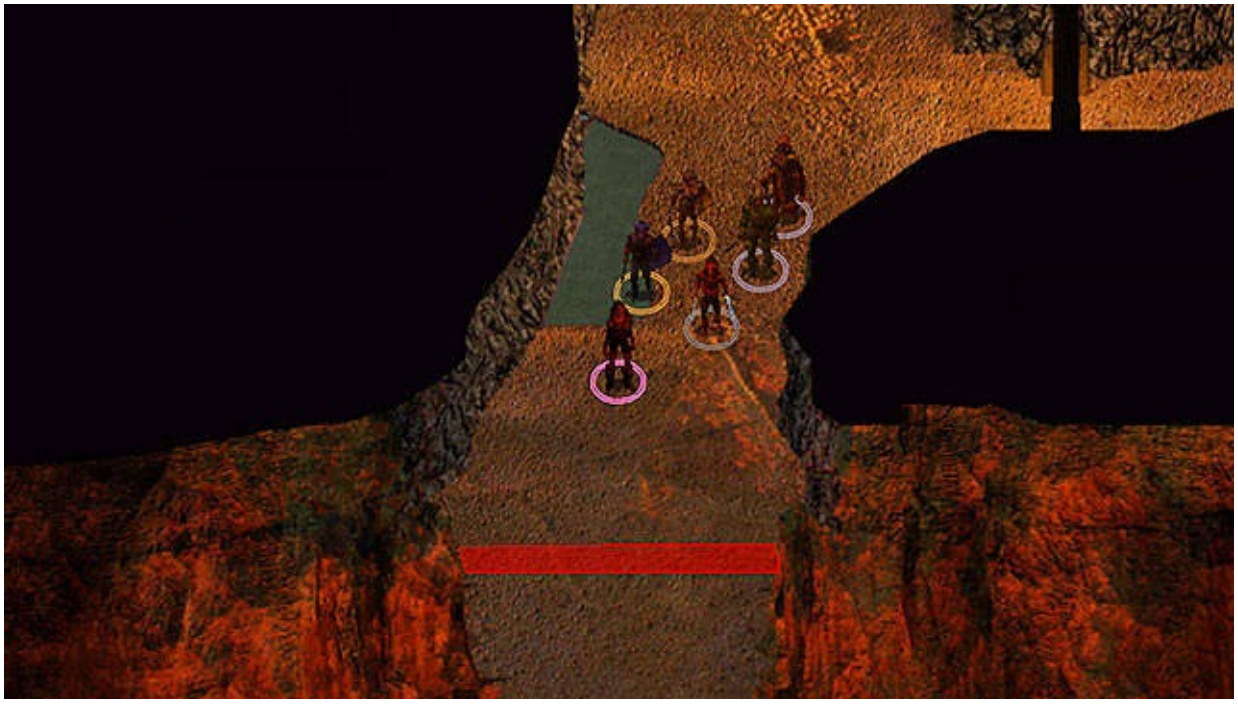
Kopalnie Nashkel - poziom 3

Tuż przy wejściu na tym poziomie znajdziesz zwłoki jednego z górników oraz

jego pierścień, potrzebny do ukończenia zadania pobocznego "Żona Józefa". Od tej pory zacznij wykorzystywać umiejętność **Imoen**, **Wykrywanie Pułapek**. Wszystkie pułapki zaznaczone są na naszej mapie czerwonym **X**. Nieopaczne wdepnięcie w taką pułapkę może poważnie zaszkodzić twojej drużynie. Zanim opuścisz to skrzyżowanie, przeszukaj wagoniki kolejki, a w jednym z nich znajdziesz miksturę uzdrawiania.



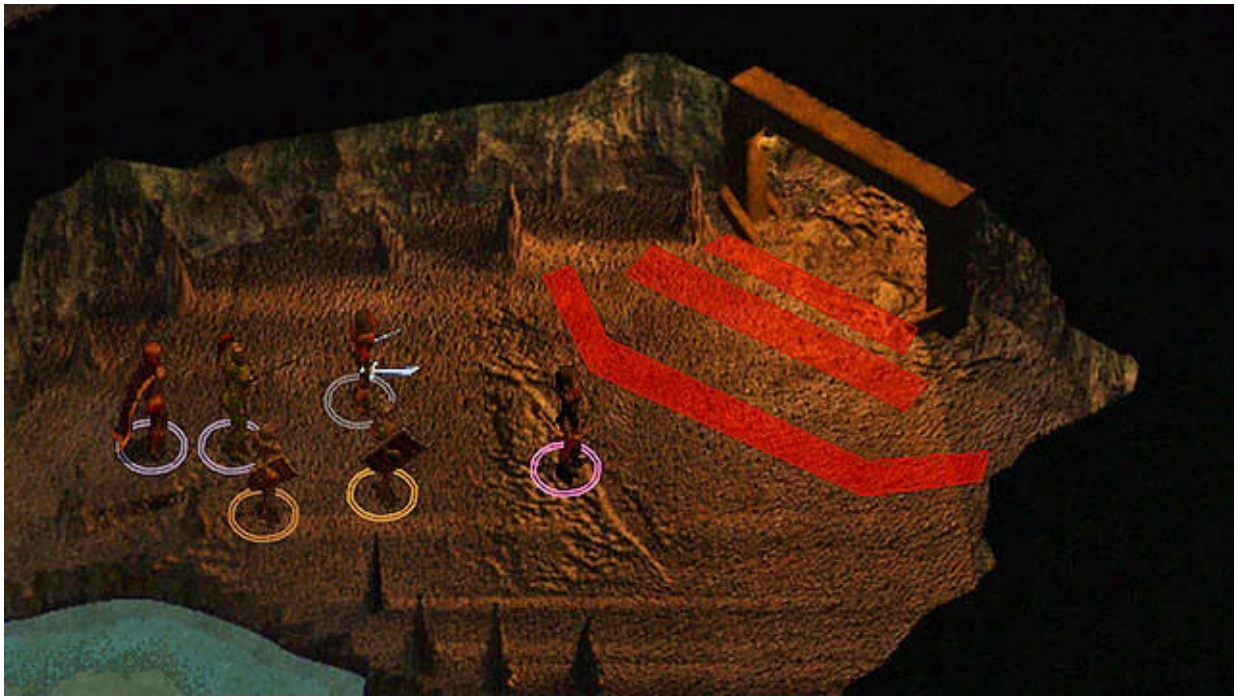
Jeśli chcesz, możesz przeszukać skrzynię w punkcie **[2]**. Znajdziesz w niej Agat ognisty, który wart jest kilka ładnych sztuk złota u kupców w mieście.



Gdy dotrzesz do kamiennego mostu **[3]** prowadzącego przez rozpadlinę na środku mapy, szybko wykryj i rozbrój znajdujące się tutaj pułapki. Zanim jeszcze przekroczysz most, twoja drużyna zostanie zaatakowana przez kolejną grupę koboldów.

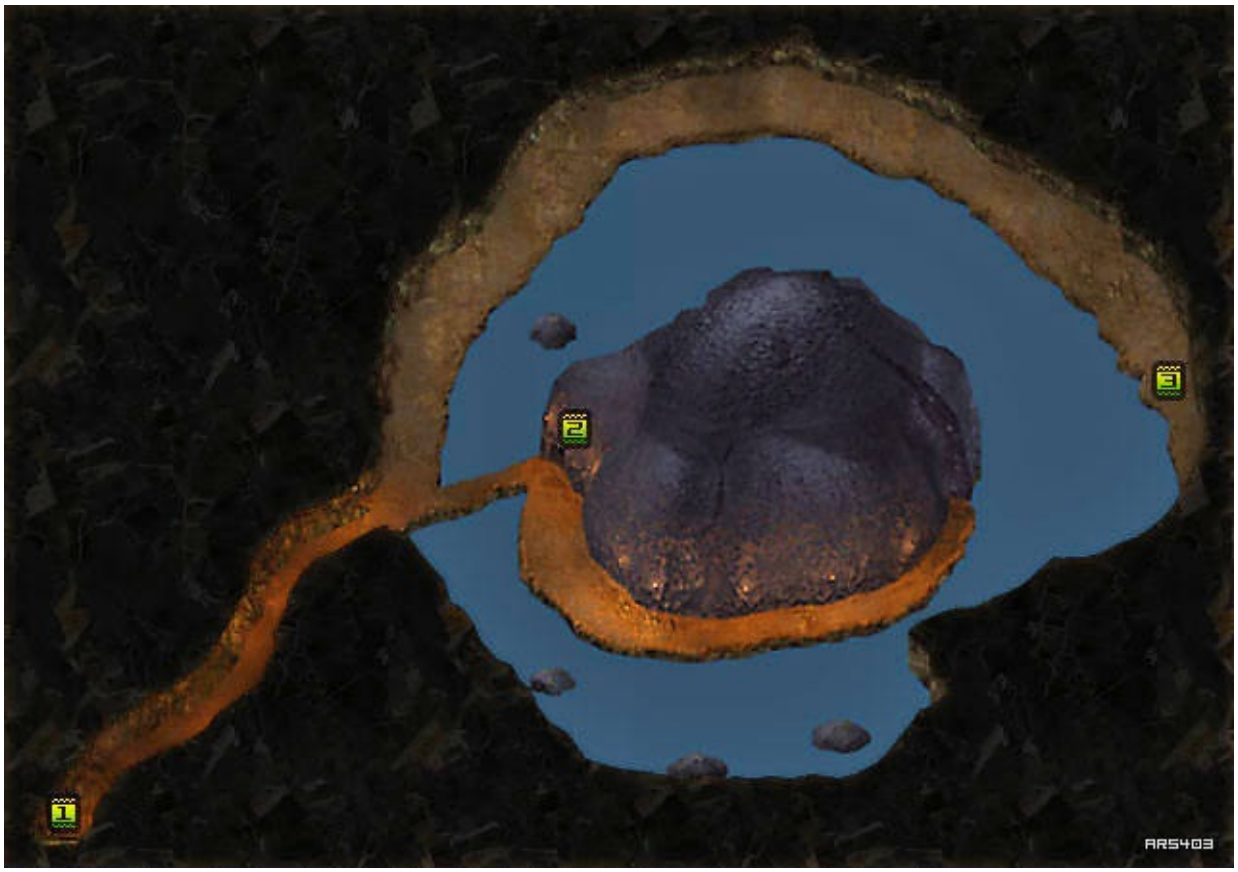
Na tym poziomie kopalni nie ma już niczego godnego uwagi, poza spotkaniem z

Ogromnym pająkiem w jednej z komór **[4]**. Za zabicie pająka dostaniesz 270pd, ale uważaj na jego truciznę. Staraj się zaatakować go z dystansu.

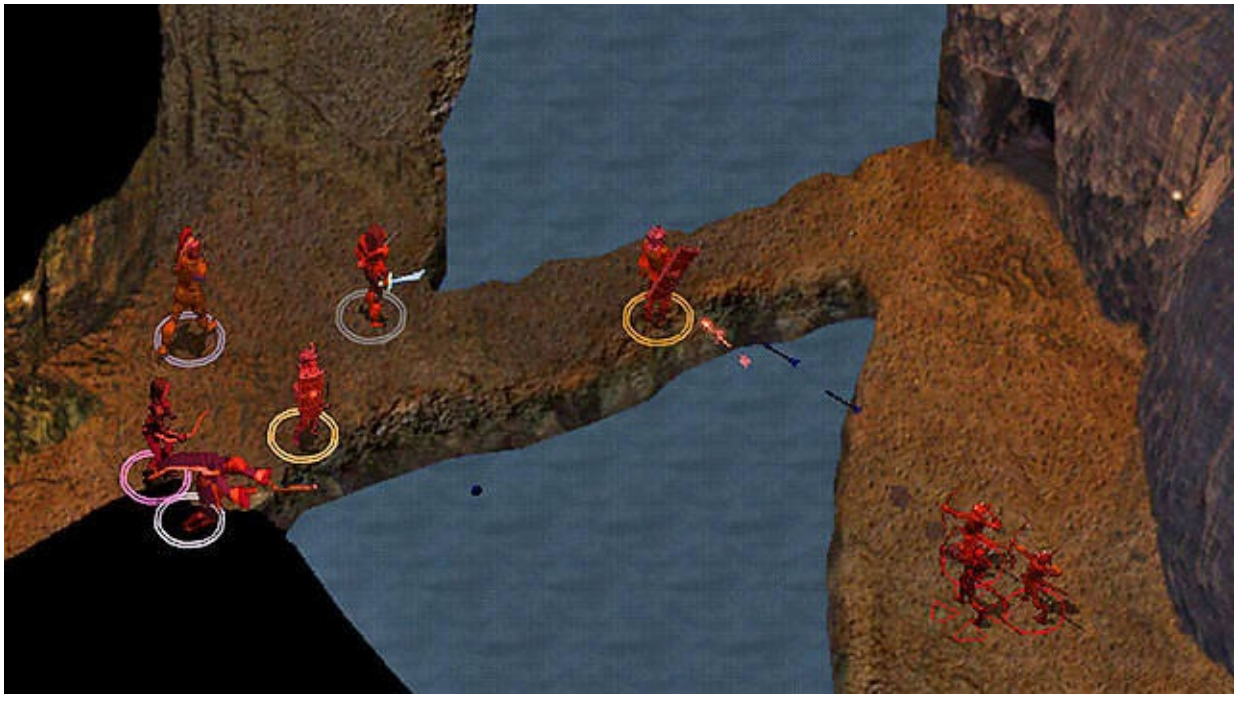


Udaj się do przejścia na ostatni poziom kopalni **[5]**. Zanim podejdziesz do wyjścia wykryj i rozbrój znajdujące się przed nim trzy mocne pułapki.

Kopalnie Nashkel - poziom 4



Ostatni poziom kopalni to tylko podziemne jezioro z małą wysepką. Dojdzie tutaj do finałowej walki tego rozdziału.



Z punktu **[1]** wyrusz w stronę wejścia do jaskini, znajdującej się na wysepce **[2]**. Po drodze zaatakuje Cię kilka koboldów, w tym elitarni łucznicy, którzy strzelają ognistymi strzałami, które warto zabrać z ich ciał.

Po wejściu do jaskini, nie wchodź od razu do pomieszczenia, w którym znajduje się **Mulahey**. Możesz najpierw zbadać środkową komnatę, w której znajdziesz ponurego maga imieniem **Xan**. Jeśli zechcesz, Xan przystapi do twojej drużyny, a w skrzyni Mulaheya znajduje się Księżycowe Ostrze - spersonalizowany miecz Xana, którego tylko i wyłącznie on może używać.

Pora na ostatnie starcie i zakończenie rozdziału 2. Zanim wejdziesz do komnaty **Mulaheya**, ustaw odpowiednio swoichtowarzyszy, aby znacznie ułatwić sobie nadchodzącą walkę. Jeheirę i Khalida ustaw przy wejściu to komnaty po lewej, ponieważ pojawią się tam szkielety i zombiaki, które będą próbowały zaatakowac twoją drużynę od tyłu. Dynaheirę oraz Imoen, uzbrojone w broń dystansową ustaw na środku skrzyżowania, tak aby mogły atakować każdą z komnat. na koniec zaprowadź Minsca oraz swoją postać do komnaty Mulaheya. Podczas rozmowy z nim postarać się wydobyć jak najwięcej informacji na temat tego, co dzieje się w kopalni. Po chwili wybuchnie walka. Twoja postać oraz Minsc powinni skupić się na walce z Mulaheyem, Khalid i Jeheira na eliminowaniu nieumarłych, którzy pojawią się z tyłu, a Imoen i Dynaheira powinny wspierać obie pary w zależności od potrzeby. Jeśli przygotowałeś się do walki, nie powinna ona stanowić zbyt wielkiego wyzwania. W pewnym momencie Mulahey zacznie się z Toba targować, jednak jest to podstęp, więc od razu odmów i dokończ dzieła zniszczenia.

Za zabicie Mulaheya otrzymasz 650pd i znajdziesz przy jego zwłokach buty **Dar Talosa** (odporność na elektryczność +50), Święty Symbol Mulaheya oraz dwa listy, których podniesienie automatycznie zakończy ten rozdział. Po obejrzeniu wstępu do kolejnego rozdziału przeszukaj jeszcze skrzynię obok tronu Mulaheya, w której znajdziesz mnóstwo magicznych zwojów, mikstur, 790sz oraz **Honorowy Pierścień Sune** (dodatkowe sloty na zaklęcia dla

kapłanów/druidów).

Rozdział 2 - zadania poboczne

Albert i jego pies

Większość wymienionych tutaj, luźnych zadań pobocznych można wykonać w dowolnym momencie gry, jednak wykonanie ich w rozdziale drugim bardzo ułatwi grę w przyszłości pomoże wzmocnić drużynę przecz czekającymi ja wyzwaniami. Polecam wykonywanie tych zadań po skompletowaniu drużyny, tak, aby zdobywane doświadczenie nie zostało zmarnowane na tymczasowe postaci i skorzystali z niego bohaterowie "docelowi".

Albert i jego pies

To zadanie jest wyjątkowo krótkie, ale korzystając z obecności w tym miejscu możesz napotkać grupki przeciwników niezwiązanych z żadnymi zadaniami. Warto się nimi zainteresować, ponieważ mają bardzo dużo dobrego do zaoferowania.

Las Ognistych Liści

W punkcie **[A]** spotkasz chłopca imieniem **Albert**, który szuka swojego psa.

Jeśli zgodzisz się mu pomóc, da Ci zabawkę psiaka, aby ten Cię nie zaatakował. Jak to zwykle bywa, ta historia kryje w sobie coś więcej.

Podczas poszukiwań psa, zatrzymaj się na chwilę w zagajniku **[1]** w północnej części mapy. Pod współrzędnymi **x=1790, y=9415**. Znajdziesz tam norę, w której schowane są bardzo cenne zwoje magiczne, w tym trudne do zdobycia zaklęcie 5 poziomu.

Ruffie [B] czai się między drzewami nad rzeką. W pierwszej chwili będzie wrogo nastawiony, ale gdy tylko wyczuje swoją zabawkę, zacznie za Tobą podążać. Możesz już wrócić do Alberta i zainkasować 1000pd oraz drogocenny Czarny Opal, ale po drodze możesz opcjonalnie ruszyć na spotkanie kilku innym postaciom, co gorąco polecam.

Wracając do Alberta, natkniesz się na **Sendai [C]** i jej dwóch towarzyszy: **Alexandra** i **Delgoda**. Jest to grupka Amnijskich najemników, mająca bardzo złe zdanie o mieszkańcach Wybrzeża Mieczy. Sendai jest bardzo pyskata i jeśli pozwolisz się znieważać, po prostu odejdzie rzucając w twoją stronę kilka wyzwisk. Znacznie bardziej opłaca się wyzwać ją do walki. Jeśli się na to zdecydujesz, w pierwszej kolejności zajmij się dwoma mężczyznami, którzy strzelają z łuków magicznymi strzałami. Po ich wyeliminowaniu szybko skup swoje wysiłku na Sendai. Zabicie pyszałków da Ci w sumie 1200pd, a przy ich zwłokach znajdziesz m.in. **Zbroję Ćwiekową +2**, **Długi Miecz +1** oraz **Strzały +1**.

Jeśli obejdziesz dookoła górę, za którą czeka Albert, spotkasz na swojej drodze **Vaxa i Zala [D]**. To kolejni bandyci jakich wielu już spotkałeś, przy czym Zal ma przy sobie doskonałe rękawice łucznictwa **Obrońca Doliny**. Za zabicie oby opryszków otrzymasz również 1000pd.

Na koniec wizyty w Lesie Ognistych Liści odwiedź jeszcze trzy małe potwory, noszace imiona Larry, Darryl i Darryl. Poproś ich o autografy. Jeśli powiesz, że nie jesteś zainteresowany, Ci odejdą z urazą, rzucając coś o "straconym pokoleniu" Jest spora szansa, że nie wiesz jakie postaci reprezentują te potwory, a więc wyszukaj na Google hasło "Newhart - Larry, Darryl, and Darryl Explain Beauty", aby się przekonać.

Driada z Chmurnych Szczytów

Wodospady Driad

W punkcie **[A]** zostaniesz zaczepiony przez **Driadę z Kniei Otulisko**. Driada poprosi Cię o pomoc w uratowaniu starego dębu przed dwoma ewidentnymi półgłówkami, którzy ubzdurali sobie, że w drzewie ukryty jest skarb.

Idź za driadą i porozmawiaj z **Caldo [B]**. Powiedz mu, że zetnie drzewo po twoim trupie, a szybko dojdzie do walki. Zabij obu oprychów, a w nagrodę za

pomoc driadzie otrzymasz 500pd, +1 do reputacji oraz antidotum i słodki uśmiech.

Niedaleko na północ od dębu spotkasz kilka gnolli, które zażądają od Ciebie opłaty za wejście na ich terytorium. Zaproponuj **Ladrugowi [C]** (przywódcy gnolli) pojedynek zamiast opłaty. Jeśli wygrasz, gnolle zostawią Cię w spokoju i odejdą, a dodatkowo otrzymasz 500pd. Możesz jednak zabić je zanim znikną z ekranu, ponieważ mają przy sobie trochę łupu.

Skoro już o gnollach mowa, to na zachodzie spotkasz **Ingota [D]**, gnolla, który został wygnany z twierdzy, ponieważ chciał przyrządzić Dynaheirę na sposób inny niż jego pobratymcy. Jeśli byłeś już w twierdzy, Ingot od razu Cię zaatakuje. Za jego unieszkodliwienei otrzymasz 235pd oraz znajdziesz przy nim niezłą halabardę, **Rozdrabniacz Chelseya**.

Historia Kapitana Brage'a

1. Nashkel

Historia kapitana Brage rozpoczyna się w Nashkel. Podczas rozmowy z **Oublekiem [D]** dowiesz się, że szalony kapitan zabił rodzinę i gdzieś zniknął. Za jego znalezienie jest oczywiście wyznaczona nagroda.

2. Wykopaliska Archeologiczne

Brage [B] ukrywa się na południe od latarni morskiej. Znajdziesz go obok

rozbitej karawany **[1]**. Podejdź do karawany od zachodniej strony i najpierw porozmawiaj z jego siostrą, **Laryssą [A]**, która poinformuje Cię, że na Brage ciąży klątwa, która zmieniła go w mordercę. Podczas rozmowy zapytaj kim jest Brage, wtedy Laryssa zostawi Cię w spokoju. W innym wypadku będziesz musiał ją zabić. Następnie porozmawiaj z samym oszalałym kapitanem. Masz trzy wyjścia: zabić go na miejscu, zdjąć z niego klątwę i oddać w ręce władz lub zdjąć klątwę i odtransportować go do świątyni Helma w Nashkel. Dla dobrej drużyny najlepszym rozwiązaniem jest trzecie wyjście. Podczas rozmowy, Brage zada Ci zagadkę, a odpowiedzią na nią jest **ŚMIERĆ**. Brage odzyska rozum i złoży broń. Zdecyduj, że zabierzesz go do świątyni, a natychmiast się tam znajdziesz (nie musisz wracać pieszo). Za ten uczynek otrzymasz 1000pd, +1 do reputacji oraz przeklęty miecz kapitana. **Przeklęty berserker +3** wygląda imponująco i może kusić Cię, aby dać go Minscowi. Nie daj się pokusie, ponieważ miecz wpędza właściciela w bojowy szał w najmniej oczekiwanych momentach, co niechybnie spowodowałoby wiele niespodziewanych zgonów w twojej drużynie.

Hordy Gibberlingów; Jared i niedźwiedź

Hordy Gibberlingów

Rzeka Niedźwiedzi

Nad niewielkim jeziorem spotkasz druidkę **Laurel [C]**. Poprosi Cię ona o pomoc w rozbiciu bandy okolicznych gibberlingów. Zgódź się, a chwile później rozpocznie się walka z nadciągającymi gibberlingami. Zabijaj je szybko, inaczej Laurel zgarnie całe doświadczenie. Po zabiciu wszystkich potworów porozmawiaj z nią ponownie, a otrzymasz 250pd.

Jared i niedźwiedź

Rzeka Niedźwiedzi

Jeśli w trasie do Twierdzy Gnolli postanowisz przekroczyć rzekę południowym

mostem [1], spotkasz przed nim Jareda [A], który ucieka przed niedźwiedziem. Zgódź się mu pomóc i przejdź na drugą stronę mostu.

Po drugiej stronie mostu spotkasz rzeczonego niedźwiedzia. Za jego zabicie dostaniesz 900pd. Wróć do jareda i opowiedz mu o wszystkim, a w nagrodę otrzymasz dodatkowe 100pd oraz buty **Uścisk Mrozu** (odporność na chłód +50).

Kotek Drienne

Wodospady Driad

Nad wodospadem spotkasz małą dziewczynkę, **Drienne [E]**. Okazuje się, że kotem Drenne zeskoczył w dół wodospadu, i twoim zadaniem jest sprawdzić jakie były tego konsekwencje.

Zejdź do stóp wodospadu **[2]** znajdziesz "pojemnik", w którym znajdują się zwłoki kota. Zanieś go do Drienne i podziel się smutnymi nowinami. Twój

dobry uczynek zostanie wynagrodzony 200 punktami doświadczenia, 1 punktem reputacji oraz zwojem ochrony przed nieumarłymi.

Na koniec możesz odwiedzić pobliską jaskinię, w której znajdziesz wielkiego wilka do zabicia oraz skrzynię. W skrzyni znajduje się 238sz, drogocenny naszyjnik oraz **Halabarda +1**.

Rzeźbiarz Prism

1. Nashkel

Po raz pierwszy o sprawie Prisma dowiesz się od **Oubleka [D]** w **Nashkel**. Rzeźbiarz ukradł dwa szmaragdy i uciekł z nimi z miasta. Za każdy odnaleziony szmaragd otrzymasz 300sz i 200pd.

2. Kopalnie Nashkel

Prism [B] pracuje nad dziełem swojego życia na południe od kopalni. Na

początku weźmie Cię za nasłanego na niego Szarego Wilka. Przyznaj, że nim nie jesteś i zgódź się bronić rzeźbiarza aż nie ukończy swego dzieła. Chwilę po rozmowie na scenę wkroczy sam **Szary Wilk [C]**. Najemnik zażąda, abyś nie przeszkadzał w wykonaniu zlecenia. Stanowczo odmów przygotuj się do walki. Po śmierci najemnika Prism ukończy dzieło i padnie martwy. Za zabicie Szarego Wilka otrzymasz 1400pd, a przy jego zwłokach znajdziesz **Varsconę** (dł. miecz +2). Za pomoc Prismowi zostaniesz nagrodzony 1000pd, +1 punktem do peputacji, a za odniesione szmaragdy w sumie 400pd i 600gp.

Samuel i Lena

1. Góry Gibberlingów

Niedaleko od miejsca, w którym rozpoczniesz zwiedzanie tej lokacji spotkasz **Hafiza [A]**. Stary krasnolud jest godny zaufania, więc możesz od razu zdradzić mu swoje imię. Ten z zamian opowie Ci o swoich snach, które są z Tobą związane. Jeśli zgodzisz się również opowiedzieć mu swoją historię, ten wynagrodzi Cię zwojem **ochrony przed magią**.

Właściwa część zadania rozpoczyna się podczas rozmowy z **Leną [B]**. Jej towarzysz **Samuel [C]** jest ciężko ranny i wymaga pomocy kleryka. Zgódź się zabrać rannego do świątyni (możesz zażądać za to zapłaty, a pierścień z jadeitu). Ciało Samuela sporo waży, więc daj je ponieść Minscowi.

Przed opuszczeniem tej lokacji możesz natknąć się na Najemnika Płomiennej Pięści [D]. Ten prowadzi poszukiwania dezertera, którym okaże się niesiony przez Ciebie Samuel. Okłam najemnika mówiąc, iż jest to np. jeden z twoich towarzyszy. Jeśli zdradzisz Samuela, dostaniesz za to zaledwie 50sz.

Skoro już tu jesteś, zajrzyj do pęknięcia w skale **[1]**, które znajduje się pod współrzędnymi **x=195, y=2374**. W środku znajdziesz **Paszport batalisty** (piescień odporności na ogień +50), drogocenny szafir gwiaździsty oraz kamień iol.

2. Gospoda "Pod Pomocną Dłonią"

Zabierz Samuela do **Świątyni Mądrości [3]** obok gospody Pod Pomocną Dłonią

i oddaj go w ręce **Gellany**. Za swój dobry uczynek otrzymasz 500pd, +1 do reputacji, eliksir zdrowia oraz miksturę heroizmu.

Wilcze Skóry

Nashkel i południowe okolice

Handlarz w Nashkel **[2]** oferuje 500sz za każdą dostarczoną mu skórę białego wilka. Nie ma limitu ilości skór, jaką mu dostarczysz, więc możesz w ten sposób nieźle zarobić.

Śnieżne wilki (z których pochodzą wspomniane wyżej skóry) grasują w okolicach Chmurnych Szczytów, a zatem na południowym krańcu mapy, poniżej

Nashkel. Można je spotkać w różnych miejscach i pojawiają się losowo. W swoich podróżach po okolicach Nashkel miej na nie baczne oko. Podczas walki z nimi uważaj na ich dystansowe ataki podmuchem zimna.

Żona Józefa

1. Nashkel

W domu na południu miasta **[6]** spotkasz kobietę, której mąż zaginął w kopalniach. Aby rozpocząć to zadanie zapytaj ją o informacje na temat kopalni. Zgódź się pomóc jej w poszukiwaniach Józefa.

1. Kopalnie Nashkel - poziom 3

Józefa (a raczej jego zwłoki) znajduje się na 3 poziomie kopalni, tuż przy

wejściu. Zbierz leżący obok niego pierścień i przy okazji oddaj go żonie nieszczęśnika. W nagrodę otrzymasz 800pd.

Rozdział 3 - zadania główne

Powrót do Nashkel

Powrót do Nashkel

Dziennik: *Zgłębiwszy korytarze kopalni Nashkel musisz wrócić do Berruna Ghastkilla i poinformować go o sytuacji.*

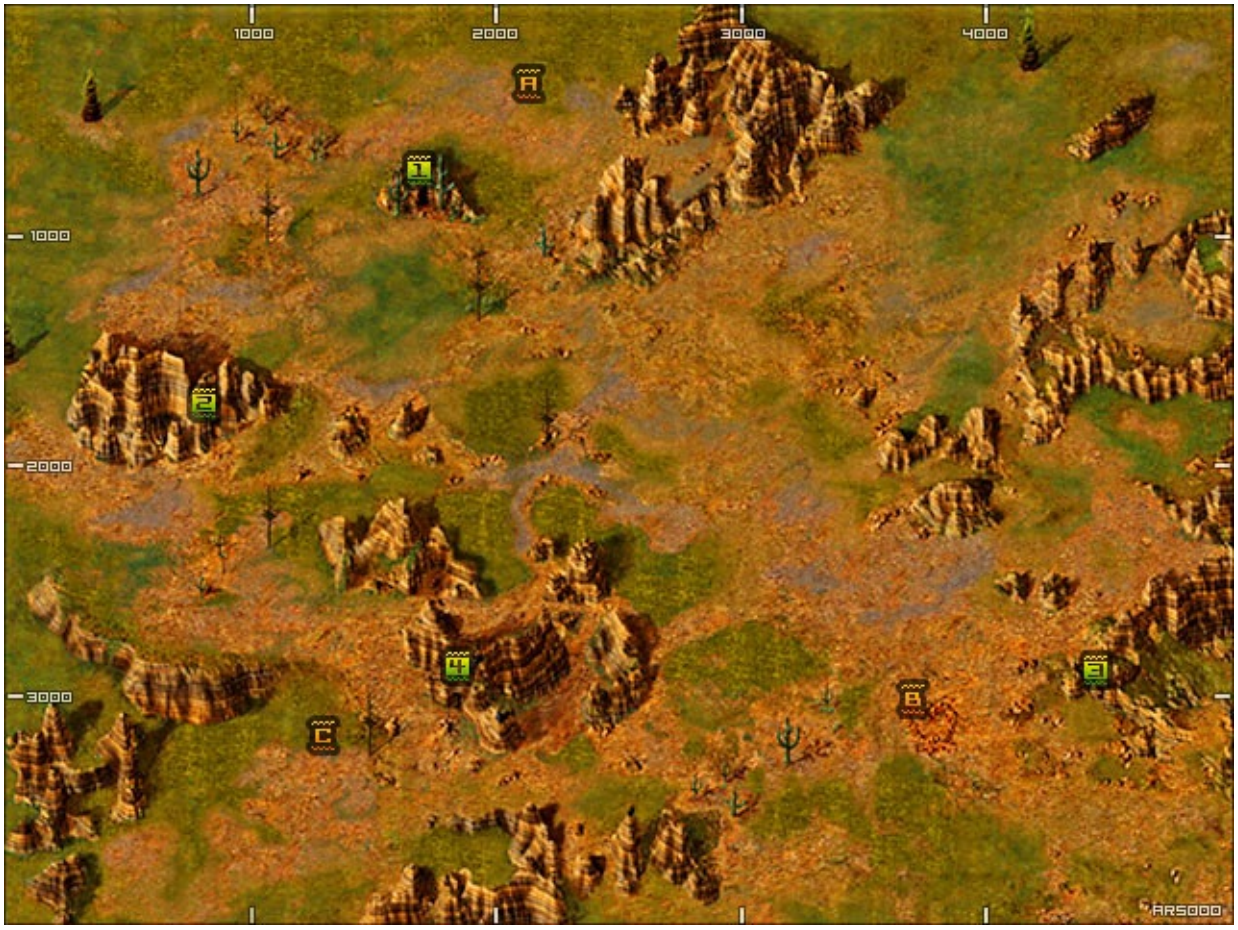
W poprzednim rozdziale zażegnałeś kryzys żelaza na Wybrzeżu Mieczy. Niemniej jednak ataki bandytów zamiast ustać, tylko się nasiliły. W tym rozdziale zaczniesz podążać za wskazówkami, prowadzącymi do ludzi odpowiedzialnych za dotychczasowe wydarzenia. W kolejnych lokacjach przeciwnicy będą coraz lepiej uzbrojeni i walka zacznie robić się coraz bardziej wymagająca. Jeśli wykonałeś wszystkie zadania poboczne z poprzednich rozdziałów i zadbałeś o ekwipunek zgodnie z moimi wskazówkami, powinieneś być dobrze przygotowany do czekających Cię wyzwań.

Kopalnie Nashkel - poziom 4

Po finałowej walce z rozdziału drugiego, pozostaje Ci już tylko opuścić kopalnię i powrócić do **Nashkel**. Możesz wrócić na powierzchnię tą samą drogą, którą wszedłeś na ostatni poziom, lub użyć wygodnego skrótu w punkcie **[3]**. Jeśli

wybierzesz skrót, po drodze zaatakują Cię Szare Szlamy. Każdy szlam wart jest 275pd. Po wyjściu z kopalni, skrót zawali się i nie będziesz mógł użyć go, aby powrócić do kopalni, jednak możesz zawsze użyć wejścia głównego.

Dolina Grobowców



Po wyjściu na powierzchnię znajdziesz się w punkcie **[1]**. Możesz od razu opuścić tę lokację, ale zalecam jej zwiedzenie. Na dobry początek udaj się nieco na północ od zawalonego wyjścia, a spotkasz tam **Lamalhę [A]** i jej amazonki. Po krótkim dialogu dojdzie do wymiany ciosów. Jest to dość wymagająca walka, więc przygotuj się do niej, rzucając na drużynę dostępne zaklęcia ochronne. Najgroźniejszą bronią Lamalhy jest czar Glif Strażnicy, więc skup na niej ataki wszystkich towarzyszy dysponujących bronią długodystansową. Pozostałe amazonki używają magicznych strzał i strzałek, więc naślij na nie swoich wojowników walczących w zwarciu. Za zwycięstwo otrzymasz 3300pd, 239sz, a wsród łupów znajduą się takie łakome kąski jak Zbroja **Skórzana Ćwiekowana +2**, **Obrońca Zastępcy +2** (Utwardzana Zbroja Skórzana) i **Udręka +1** (Długi miecz +1, +3 przeciw nieumarłym), ogniste strzały oraz strzałki zranień.

Kolejnym przystankiem jest grobowiec Ghula **[2]**. Jak nazwa wskazuje, zamieszkuje go Ghul, za zabicie którego dostaniesz 173pd, a w grobie znajdziesz 81sz.

Ciekawostką w tej lokacji jest spotkanie z **Narcilliusem [B]**. Podczas rozmowy poproś go o kopię zaklęcia, nad którym pracuje. Ten zdenerwuje się i zaatakuje

twoją drużynę. Oprócz samego maga, przyjdzie Ci pokonać dwie Galarety Musztardowe. Za wszystkich razem zgadniesz aż 5400pd, kilka magicznych zwojów i **Szaty Łotrzyka**.

Ostatnim miejscem, jakie powinieneś odwiedzić przed opuszczeniem tej lokacji jest grobowiec Ghastów **[3]**. Za pokonanie jego mieszkańców otrzymasz 1950pd, a w grobach znajdziesz m.in. **Kolczugę +1** oraz **Różdżkę Przywołania Potwora**.

Nashkel

Po powrocie do miasta, porozmawiaj z burmistrzem **[A]**. W nagrodę za swoje wyczyny w kopalniach otrzymasz 1000pd, 900sz oraz +1 do reputacji.

Pod karczmą w Nashkel zostaniesz zaczepiony i zaatakowany przez kolejnego, nasłanego na Ciebie łowcę nagród, **Nimbula [B]**. Tuż przed walką rzuć na drużynę czary ochronne i włącz Pieśń Bojową barda, inaczej Nimbul może wprowadzić chaos rzucając zaklęcie Strach. Rozpraw się z nim jak najszybciej, ponieważ do walki dołączą Amnijscy żołnierze patrolujący okolicę i mogą zabić go pierwsi. Za jego zabicie otrzymasz 650pd, a wśród łupów znajdziesz **Miecz Krótki +1**, buty **Kocie Zmysły** (KP +5 przeciw broni strzeleckiej) oraz pierścień **Laska Ślepego** (infrawizja).

Wśród łupów, jakie zostawił po sobie Nimbul znajdzie się również zwój Przywołanie Chowańca. Jest to czar idealny dla naszego głównego bohatera (o ile grasz bardem - jeśli nie, daj zwój Dynaheirze). Przywołanie chowańca zwiększy maksymalną ilość punktów zdrowia postaci (przeczytaj dokładny opis na zwoju). Sam chowaniec może okazać się użytecznym pomocnikiem, jednak bezpieczniej jest schować go do plecaka, gdzie nie spotka go żadna krzywda.

Konfrontacja Tranzigiem

Dziennik: *Powinieneś udać się do Beregostu i odwiedzić gospodę Feldeposta. Człowiek imieniem Tranzig powinien tam być i mieć interesujące Cię informacje.*

Beregost

Odwiedzając ponownie Beregost natkniesz się na **Elminstera [A]**, który tym razem wyjawi swoją tożsamość i porozmawia z Tobą o Gorionie oraz twoich dotychczasowych poczynaniach.

Następnie udaj się do **Gospody Feldeposta [2]**. Na piętrze znajdziesz **Tranziga**. Przygotuj się do walki, którą poprzedza krótki dialog, podczas którego powiedz

magowi wprost, że wiesz kim jest i co planuje. Tranzig podczas walki zaoferuje Ci informacje w zamian za twoją litość. Zgódź się na to (tymczasowo) i wypytaj dokładnie o jego zleceniodawców. Gdy wyśpiewa już wszystko, powiedz, że nie możesz puścić go wolno i dokończ walkę. Za pokonanie maga otrzymasz 975pd, 91sz, **Pierścień Książąt +1**, zwój **Błyszczący Pył** oraz **Różdżkę Magicznych Pocisków**.

Bandyci

Dziennik: *Czeka Cię podróż do Kniei Larsa lub Peldvale. Wygląda na to, że ataki bandytów pochodzą stamtąd i że są powiązane z krysyzem żelaza. Bandyci powinni mieć ukrytą bazę, gdzieś głęboko w lesie.*

W tym momencie możesz udać się w dwa różne miejsca: do **Kniei Larsa** lub **Peldvale**. Niezależnie od tego, którą opcję wybierzesz, efekt będzie taki sam. Wystarczy, że użyjesz odpowiednich opcji dialogowych podczas rozmowy z napotkanymi bandytami.

Knieja Larsa

Dla celów tego poradnika wybrałem Knieję Larsa. Przy jednej z dróg w zachodniej części mapy spotkasz **Tavena [A]** i kilku opryszków. Postępując zgodnie z radą Drizzta, spotkanego we wcześniejszycm rozdziale, przekonaj Tavena, że chcesz przyłączyć się do bandytów. Aby to zrobić, podczas rozmowy wybierz kolejno opcje dialogowe 2 i 3. Za dołączenie do bandytów otrzymasz 400pd. Jeśli zdecydujesz się na walkę, otrzymasz 975pd, ale nie warto. Będziesz miał okazję nadrobić stracone punkty, kiedy zabijesz go już w obozie. Po rozmowie zostaniesz automatycznie przeniesiony do następnej lokacji.

Obóz bandytów

Po przeniesieniu się do obozu **[1]**, na początek przyjdzie Ci poznać herszta bandy oraz przyszłego przeciwnika, **Tazoka**. Ten przesłucha Cię, więc podczas

rozmowy wybierz kolejno opcje dialogowe 3 i 2, aby przekonać go, że nadajesz się do jego bandy. Tazok odejdzie, ale w kolejnym rozdziale przyjdzie Ci się z nim jeszcze zmierzyć.

Od tej chwili możesz swobodnie poruszać się po obozie (poza głównym namiotem **[3]**). Zwiedź wszystkie pomniejsze namioty (oznaczone na mapie zielonym **x**) i złup z nich co tylko się da. Wewnątrz niejednokrotnie zaczepi Cię okupujący go bandyta, którego możesz przekonać o swojej przynależności do bandy lub bezkarnie zabić, aby otrzymać kilka dodatkowych punktów doświadczenia. To samo tyczy się bandytów wyższej rangi (oznaczonych na mapie literami), znajdujących się w obozie. Póki co nie atakuj nikogo poza mieszkańcami namiotów, dzięki czemu będziesz mógł swobodnie splądrować wszystkie pojemniki, których wiele znajduje się poza namiotami (używaj klawisza **[TAB]** aby je podświetlić). Za wszystkich zabitych bandytów otrzymasz skalpy, które skupuje oficer Vai (czyt. zadania poboczne).

Na środku obozowiska znajdziesz jaskinię **[2]**, w której przetrzymywane są Gnolle. Ich przywódca, **Garclax** porozmawia z Toba, ale i tak dojdzie do walki. Za pokonanie psich łbów dostaniesz trochę doświadczenia i losowego łupu.

Tuż obok głównego namiotu spotkasz **Taugosza [C]** oraz **Credusa [D]**. Obu możesz zagadnąć (Credus właściwie zrobi to sam) i przekonać ich o swojej

lojalności, aby dalej w spokoju łupić obóz. Kiedy już przeszukasz wszystkie pojemniki w obozie (i odpoczniesz przez nadchodzącą walką w dużym), zabij wszystkich imiennych bandytów, za których otrzymasz sporo doświadczenia i łupu. Szczególnie wartościowym celem jest **Taugosz**, za którego otrzymasz 2000pd, 85sz, **Młot Bojowy +1**, **Średnią Tarczę +1**, Pełną Zbroję Płytową oraz Miksturę Ognistego Oddechu.

Kiedy już oczyścisz obóz, pora abyś udał się do namiotu Tazoka **[3]**. Wewnątrz zaatakują Cię **Raemon**, **Venkt**, **Hakt** i **Britik**. Jest do dość trudna walka, dlatego zanim do niej przystąpisz dobrze się przygotuj (odpocznij, przygotuj czary defensywne i ofensywne oraz różdżki). Zabij ich wszystkich (szczególnie uważając na **Venkta**, który rzuca zaklęcie Strach). Podczas walki uważaj, aby nie zaatakować przypadkiem więźnia imieniem **Ender Sai**, który stoi przy dużej skrzyni.

Za wszystkich pokonanych otrzymasz 3750pd. Wśród łupów znajdziesz m.in. Długi Łuk Celności, Szatę Ochrony Przed Ogniem, rękawice Dziedzictwo Mistrzów i 106sz. Przeszukaj wszystkie inne pojemniki w pomieszczeniu, a znajdziesz w nich Różdżkę Strachu i inne cenne przedmioty.

Na koniec porozmawiaj z **Enderem**, aby dowiedzieć się więcej na temat całej szajki oraz lokalizacji ich głównej bazy.

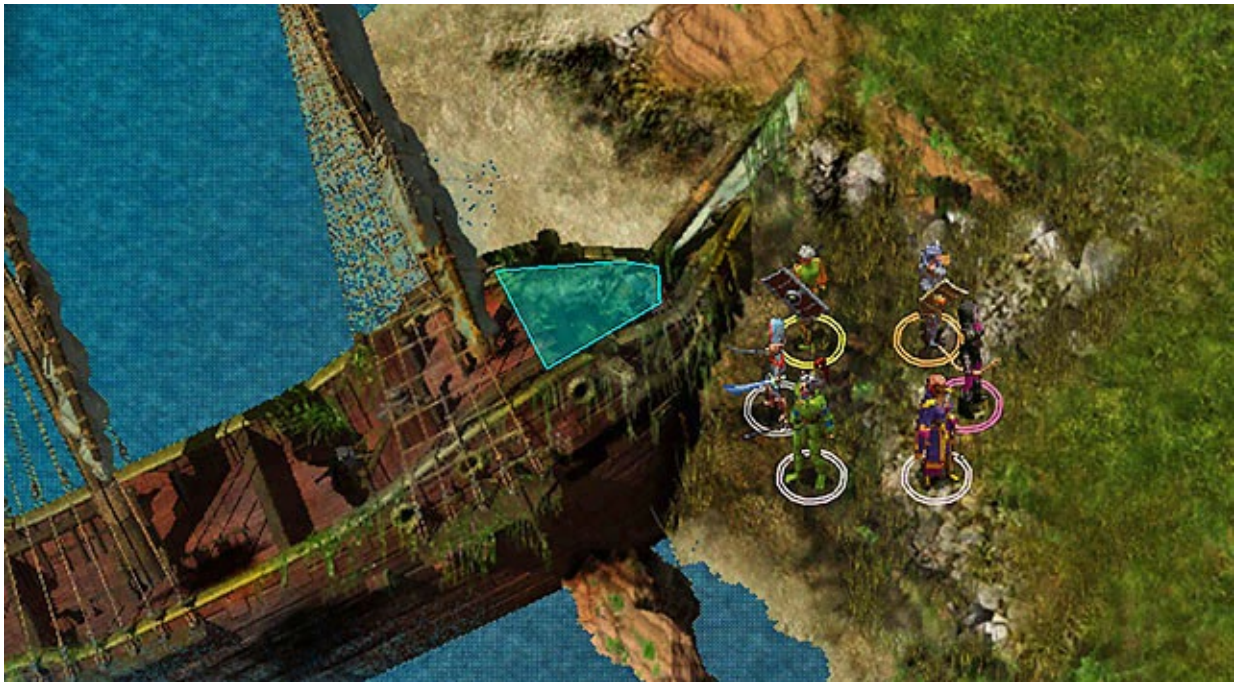
W zamkniętej skrzyni (uwaga na pułapkę) znajdziesz rózne fanty oraz dwa listy, których podniesienie zakończy rozdział 3.

Rozdział 3 - zadania poboczne

Arcand Szalony

Wybrzeże Wraków

W północno-zachodniej części mapy spotkasz **Szalonego Arcanda [B]**. Ten poprosi Cię w dość enigmatyczny sposób o przyniesienie czegoś z pobliskiego wraku żaglowca.



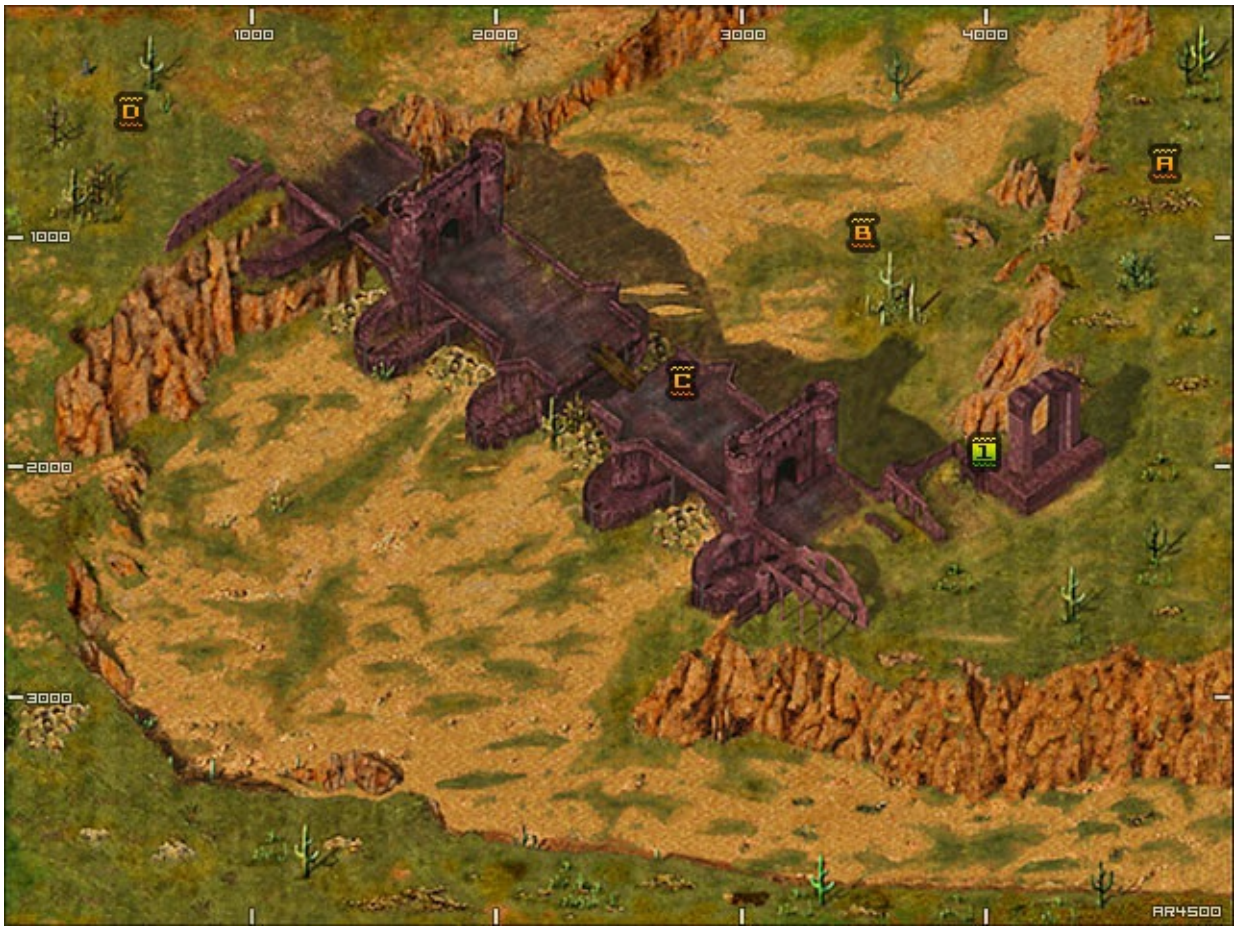
Wrak **[1]** znajduje się zaledwie kilka kroków na zachód (aż dziwne, że Arcand miał trudności z dotarciem tutaj). Na dziobie statku znajdziesz przeklęty

Pierścień Szaleństwa, który sam Arcan tam umieścił. Nie zakładaj go i natychmiast oddaj Arcandowi, a otrzymasz w zamian 300pd oraz Olej Wściekłego Płomienia.

W pobliżu statku kręci się dużo pełzaczy ścierwojadów, które są doskonałym źródłem odnawialnego doświadczenia (pojawiają się w tych samych miejscach za każdym razem, gdy obok nich przechodzisz). Jeśli pełzacze lub inne potwory wyrządzą krzywdę członkom twojej drużyny, spokojnie. W pobliżu środka mapy spotkasz **Chirurga [A]**, który wyleczy wszystkie rany i odejdzie. Zanim jednak z nim porozmawiasz warto go okraść z różnej maści medykamentów.

Carsa i Khark

Most Firewine



Na północny-wschód od mostu spotkasz odzianą w purpurę **Carsę [B]**. Carsa padła ofiarą przeklętego przedmiotu, za sprawą którego pozabijali się wszyscy jej towarzysze. Ona sama jest na skraju szaleństwa. Nalegaj, że jej pomożesz, jeśli tylko odda Ci przeklęty słój. W końcu Carsa ulegnie magii przedmiotu i przyzwie ogrzego maga, **Kharka**, który natychmiast ją uśmierci. Będziesz musiał stoczyć dość wymagającą walkę z magiem. Jeśli posiadasz zaklęcia neutralizujące magię defensywną, rzuć je na Kharga lub po prostu atakuj go bronią magiczną (zwykła broń nie zadziała!). Za pokonanie maga otrzymasz 3500pd, a przy ciele Carsy znajdziesz **Szaty Łotrzyka**, zwój ochrony przed ogniem i trochę złota.

Charleston i Posążek Kozah

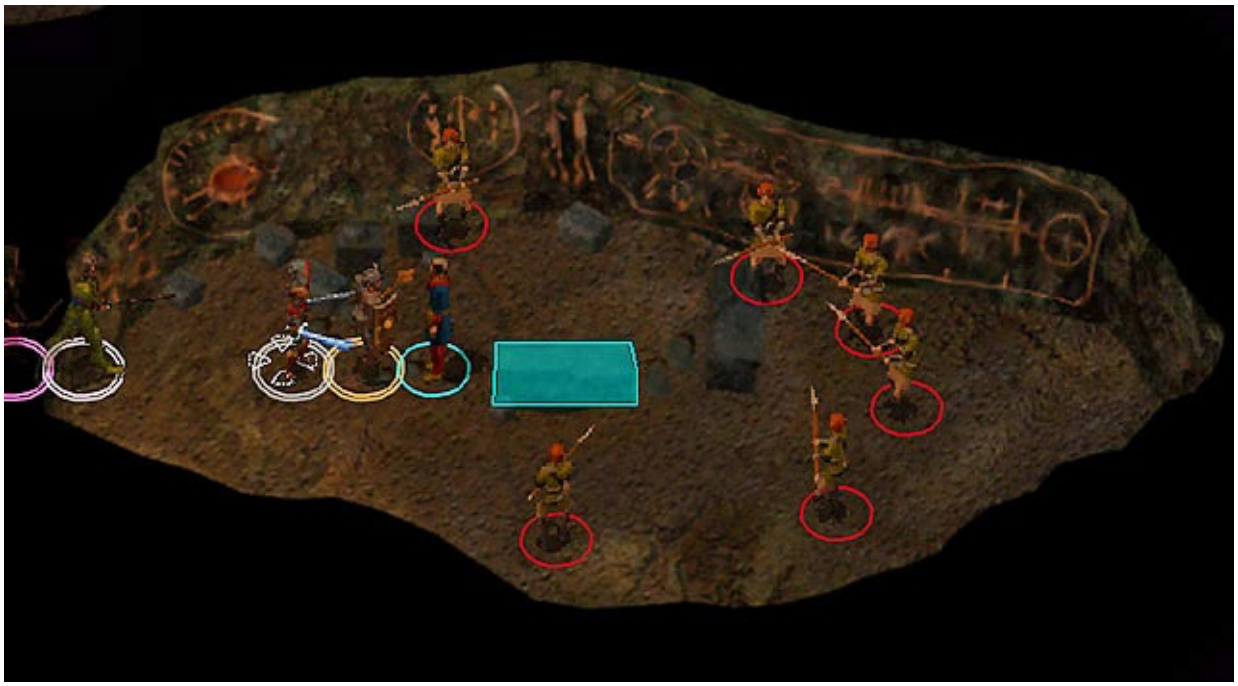
Wykopaliska

Zanim dotrzesz na teren wykopalisk, możesz natknąć się na bandytę **Bar'uka [F]**. Nie pozwól się okraść i zabij hobgoblina, za którego otrzymasz 165pd i losowy łup. Będą mu towarzyszyły koboldy, które pośmiertnie zostawią po sobie ogniste strzały.

Po dotarciu na miejsce wykopalisk porozmawiaj z **Charlestonem Nibem [C]**.

Ten początkowo weźmie Cię za bandytę, ale przekonaj go, że tak nie jest, a dostaniesz zlecenie ochrony. Żeby wydobyć z niego jak największa zapłatę, użyj opcji dialogowych 1, 1, 3, 1. Kiedy Charleston się oddali, podejdzie do Ciebie człowiek imieniem **Gallor [D]**, który chce zabić Charlestona. Jeśli grasz zgodnie z założeniami, na których opiera się ten poradnik, od razu odrzuć jego propozycję. Zanim Gallor zniknie z ekranu po zakończeniu rozmowy, możesz go jeszcze zabić, co warte jest 120pd oraz 28sz.

Teraz porozmawiaj raz jeszcze z Charlestonem, stojącym przy wejściu do grobowca, a ten zabierze Cię do środka.



W grobowcu po chwili zacznie się rzeź, ponieważ pracujący tam kopacze zostaną opętani. Zabij ich i porozmawiaj z Charlestonem, a otrzymasz 1000pd, 100sz oraz +1 do reputacji. Teraz wyciągnij z trumny **Posążek** i opuść grobowiec.

Po wyjściu na zewnątrz, zostaniesz zaczepiony przez upiora, **Siewcę Zagłady [E]**. Niezależnie odo tego co powiesz, Siewca zaatakuje. Jest to naprawdę wymagający przeciwnik władający płomiennym ostrzem. Użyj do jego pokonania wszelkich dostępnych Ci środków i puść przodem postać dobrze chronioną przed ogniem. Za pokonanie upiora otrzymasz 4000pd.

Duch Ulcastera

1. Ulcaster

W ruinach szkoły spotkasz ducha, **Ulcastera [C]**, byłego mentora w tej placówce. Ten w zupełnie niezrozumiały sposób poprosi Cię o dostarczenie **Zakurzonego podręcznika do historii Ulcastera**.

Oprócz samego nauczyciela, po ruinach krąży jeszcze jeden upiór, **Icharyd [D]**, który zaczepi Cię i po krótkiej wymianie zdań zaatakuje. Za pokonanie go

otrzymasz 950pd, a przy jego szczątkach znajdziesz 29sz, ozdobny hełm, **Morgensztern +1** oraz trochę losowego łupu.

Pora udać się do ocalałych podziemi szkoły Ulcastera. Zejście pod ruiny znajdziesz w punkcie **[1]**.

2. Ruini Ulcaster

Po zejściu do podziemii, udaj się na prawo, do punktu **[2]**, w którym zaatakują Cię dwie galarety: ogłuszająca i musztardowa. W sumie otrzymasz za ich zabicie

2270pd, a w komnacie której strzegły czeka również trochę wartościowego łupu.

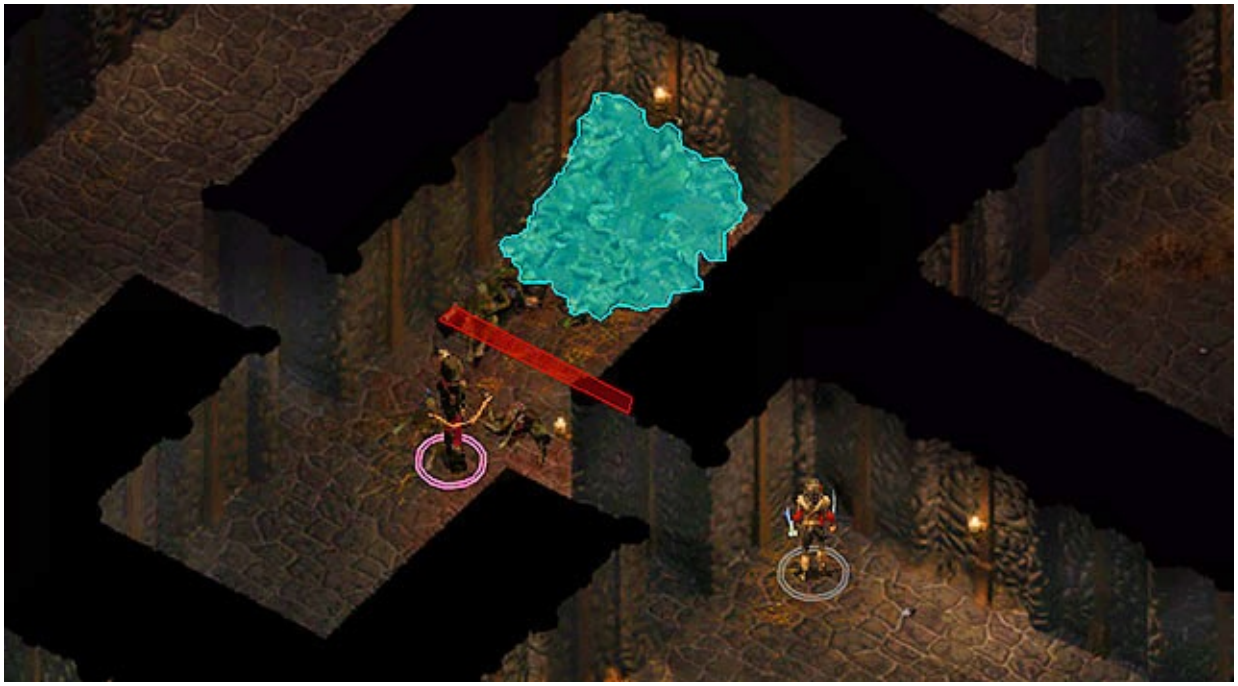
W punkcie **[3]** znajduje się ciało, przy którym znajdziesz Sztylet +1, miksturę geniuszu i kilkaset sztuk złota. Tuż obok, znajduje się większa komnata **[4]**, której strzegą wściekłe wilki. Na podłodze znajdziesz miksturę siły.

W punkcie **[5]** znajduje się pomieszczenie "pilnowane" przez Ogromne pająki

(uwaga na truciznę). Każdy pająk wart jest 270pd, a na podłodze obok nich znajdziesz dwie mikstury uzdrowienia i garść zlota.

W pobliżu twojego celu rozłożone są pułapki (oznaczone na mapie czerwonym **x**), a więc uruchom wykrywanie pułapek lub użyj do tego celu magii. Przy pierwszej pułapce w punkcie **[6]** znajdziesz kolejne zwłoki, a przy nich trochę kosztowności i magiczne strzały.

Kiedy zbliżysz się do celu, zaatakuje Cię Wampirzy wilk. Za jego pokonanie otrzymasz 2000pd. Zwróć uwagę na przedmioty leżące na podłodze. Szczególnie warta uwagi jest leżąca w kącie **Różdżka Ognia**.



W punkcie **[7]** znajduje się stos zwłok, w którym znajdziesz poszukiwany podręcznik, cała gama mikstur oraz magiczne strzały. Skieruj się z powrotem do

wyjścia [1] i oddaj książkę Ulcasterowi, a w zamian otrzymasz 1000pd.

Druidzi z Kniei Larsa; Dziecię w Latarni

Druidzi z Kniei Larsa

Knieja Larsa

W druidzkich ruinach na północno-wschodnim krańcu mapy zostaniesz zaczepiony przez **Osmadiego [B]**. Ten weźmie twoją drużynę za bandytów, którzy zabili pozostałych druidów i zaatakuje. Kiedy Osmadi padnie, podejdzie do Ciebie **Corsone [C]**, który przyglądał się całemu wydarzeniu z daleka. Wybierz kolejno opcje dialogowe 1, 2, 2, 2, a okaże się, że to on odpowiedzialny jest za mord. Zabij go. Za obu druidów otrzymasz 2000pd oraz "aż" 24sz.

Dziecię w Latarni

Latarnia Morska

Na polanie, w południowo-zachodniej części mapy spotkasz **Ardrouine [A]**. Kobieta poprosi Cię o zabicie wilków, przez które jej syn nie może wydostać się

z latarni.

Sama latarnia morska **[1]** znajduje się nieco na północ. Po oczyszczeniu jej z wilków nie musisz szukać wspomnianego syna (zabarykadował się gdzieś w środku). Wróć po prostu do matki i poinformuj ją o sytuacji, a otrzymasz 500pd, 60sz oraz +1 do reputacji.

Nagroda za bandytów od Vai

Beregost

Odwiedzając Beregost, spotkasz dziewczynkę imieniem **Chloe [B]**. Dziewczynka poinformuje Cię, że ktoś ma do Ciebie ważną sprawę i czeka w **Wesołym Żonglerze [1]**. Podziękuj za informację i udaj się tam czym prędzej.

Po wejściu do Wesołego Żonglera, zostaniesz zagadnięty przez panią **oficer Vai**. Oficer opowie conieco o kłopotach z bandytami i zaoferuje 50sz za każdy skalp,

jaki zdejmiesz z bandytów. Przez cały 3 rozdział możesz dostarczać jej nie tylko skalpy, ale również skóry wilków. Jeśli dobrze wszystko rozegrasz, będziesz mógł dalej sprzedawać jej skóry i skalpy nawet w 4 rozdziale. Aby było to możliwe, nie rozmawiaj z panią oficer po rozpoczęciu 4 rozdziału, jeśli nie masz przy sobie żadnego skalpu lub skóry. Jeśli porozmawiasz z nią, nie mając przy sobie żadnego z tych przedmiotów, otrzymasz +1 do reputacji i Vai odejdzie.

Napaści Xvartów; Nereida Shoal

Napaści Xvartów

Samotne Sztyty

W okolicach opuszczonego domu spotkasz **Hurlika [D]**, którego krowę atakują **Xvarty**. Zgódź się pomoc farmerowi i jak najszybciej rozpraw się z potworami. Jeśli uda Ci się uratować krowę, otrzymasz 350pd i +1 do reputacji.

Nereida Shoal

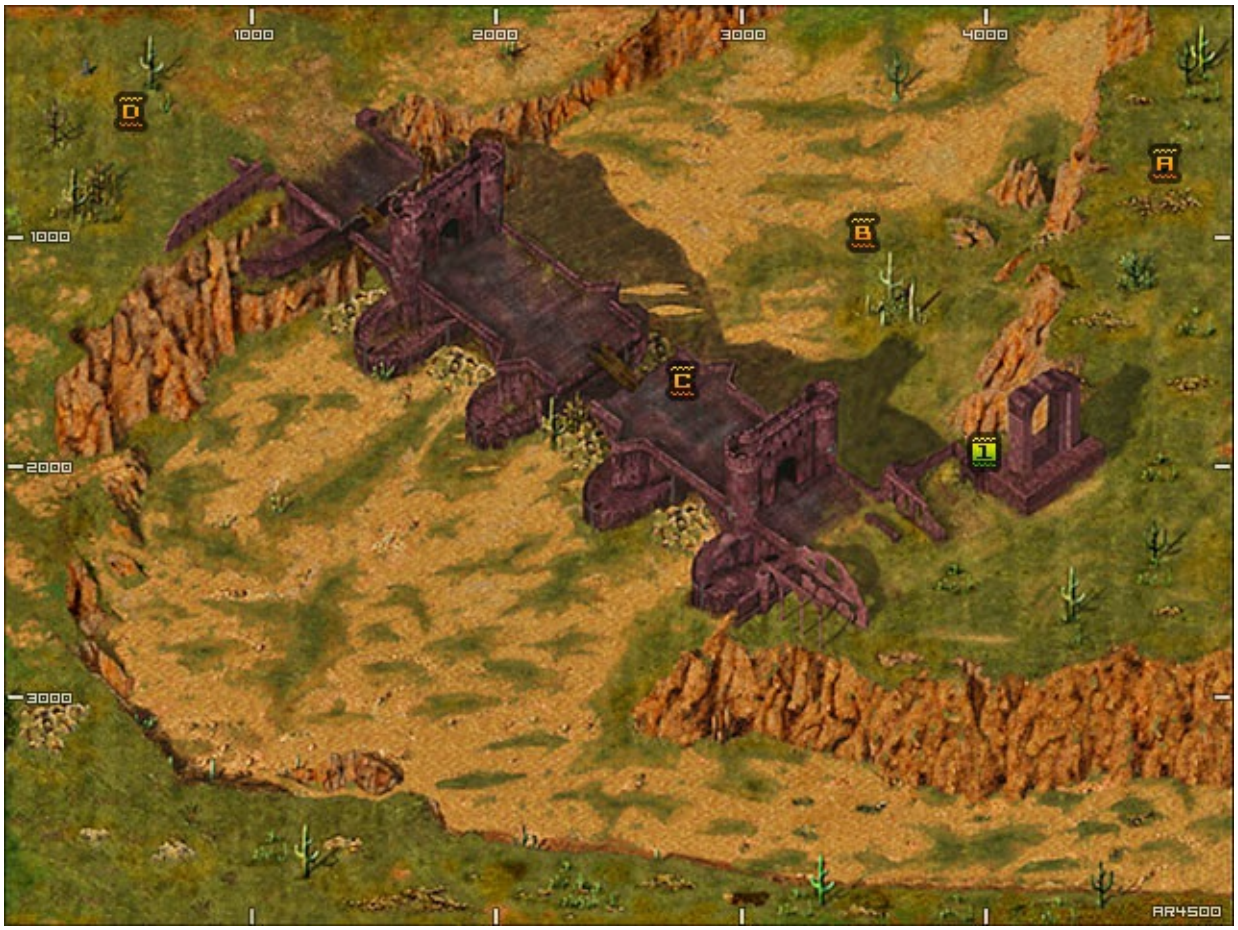
Wybrzeże Wraków

W północnej części mapy spotkasz **Nereidę Shoal [C]**. Rozpocznij rozmowę z nią, używając postaci **innej niż główny bohater**! Shoal pocałuje rozmawiającą z

nią postać i w ten sposób zabije. Zaatakuj nereidę, a ta po chwili poprosi o litość. Zaoferuj jej pomoc, a ta przywróci życie zabitej postaci. Chwilę później na scenę wkroczy **Droth**, który wykorzystuje Shoal do zabijania podróżnych. Każ mu uwolnić nereidę, a ten zaatakuje twoją drużynę. Po jego pokonaniu otrzymasz 1725pd, trochę losowego łupu i wspaniały hełm, **Dar Pokoju** (rzuty obronne +1, +20% odporności na ogień, zimno i elektryczność). Alternatywnie, możesz nie uwierzyć w historyję nereidy i zabić ją, za co otrzymasz 5000pd, ale hełm przepadnie.

Opowieść Poe o Firewine / Widmowi rycerze w Firewine

1. Most Firewine



Na środku Mostu Firewine spotkasz barda, **Poe [C]**. Wysłuchaj jego pieśni, a poznasz legendę o zdradzonych rycerzach, których duchy zamieszkują **Ruiny Firewine**.

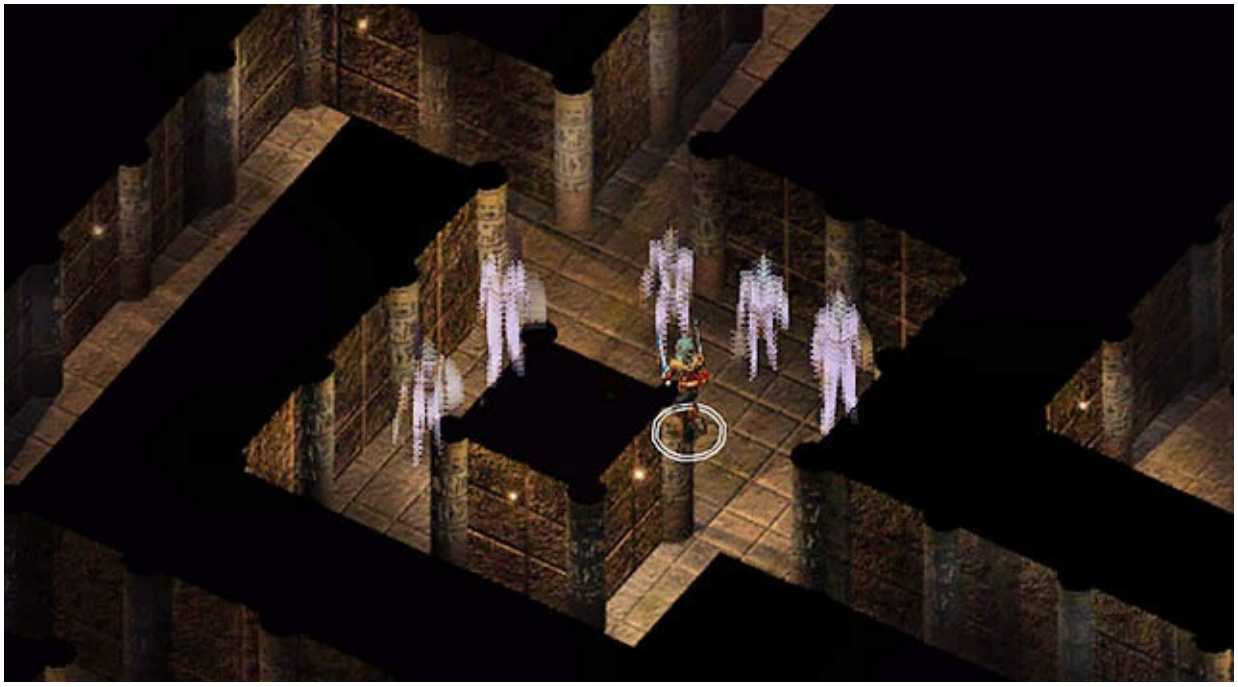
Wejście do ruin znajduje się na wschodnim końcu mostu **[1]**. Zejdź do podziemia, aby odszukać legendarnych rycerzy.

Zanim jednak udasz się do ruin, przespaceruj się nieco na północ, gdzie czeka człowiek imieniem **Meilum [A]**. Wojownik od razu Cię zaczepi i zacznie się chełpić, jaki to z niego niesamowity szermierz. Wyzwij go na pojedynek (opcje dialogowe 3, 1) i jeśli go pokonasz, otrzymasz 1200pd, 64sz, **Miecz Długi +1** oraz doskonałe rękawicedla wojowników, **Dziedzictwo Mistrzów**.

2. Ruiny Firewine

Ruiny Firewine to plątanina wąskich korytarzy, zamieszkałych głównie przez koboldy i usianych pułapkami (zaznaczone na mapie czerwonym **x**). Jeśli

zszedłeś do ruin z okolic mostu, znajdziesz się w punkcie **[3]**. W tym zadaniu skup się tylko na odnalezieniu **Nieumarłego Rycerza [C]**, który poprosi Cię o zabicie go i uwolnienie od męki. Zrób, o co poprosił (nie podda się jednak bez walki) i zabierz z jego szczątek **Antyczną zbroję**.



Udaj się korytarzami na południowy-zachód, gdzie znajdziesz duchy rycerzy. Wręcz im Antyczną zbroję, a otrzymasz podziękowania 1500pd.

Reszta podziemia opisana jest w zadaniu pobocznym **Ruiny Firewine**.

Polowanie na Ogry

Samotne Szczyty

Zwiedzając Samotne Szczyty trafisz na **Sarhedrę [C]**. Krasnoludka poprosi Ci o zabicie kilku ogrów, czających się na południu.

Wspomniane ogry zaczaiły się między drzewami **[2]** nieco na południe. Zabij je wszystkie i wróć do Sarhedry po nagrodę w postaci 300pd (nie wliczając 1285 pd i kosztowności za zabicie ogrów).

Tuż obok obozu ogrów znajdują się oparte o drzewo zwłoki (współrzędne **x=4389, y=2755**). Znajdziesz przy nich 59sz, przeklęty ojesz szybkości oraz miksturę uzdrowienia.

Ruiny Firewine

Gullykin

W wiosce Gullykin porozmawiaj z niziołkiem, którego zwą **Gandalar Szczęśliwa Stopa [A]**. Poproś go o skierowanie Cię do Ruin Firewine. Za skromną opłatą 100sz (jeśli twoja reputacja jest wystarczająco wysoka, wytargujesz 50sz), Gandalar pozwili Ci przeszukać wioskę w poszukiwaniu tajnego przejścia do ruin. Jeśli porozmawiasz z Niziołkiem raz jeszcze, ten zaproponuje Ci nagrodę, za zabicie naprzykrzających się mieszkańcom koboldów, które grasują w ruinach. Ten w zamian podpowie Ci gdzie znajduje się tajne przejście.

Przejście do ruin ukryte jest w piwnicy winiarni **[1]**. Nie używaj jednak tego przejścia i wróć do wioski. Nie omieszkaj przeszukać przy okazji wszystkich domostw niziołków.

Z winiarni udaj się do domu Jenkala **[2]**. W podziemiu znajduje się kolejne sekretne przejście, którego strzeże sam **Jenkal**, który od razu Cię zaczepi.

Powiedz Jenkalowi, że w jego norce śmierdzi koboldem, a okaże się, że niziołek jest w zmowie z mieszkańcami ruin. Zabij go i użyj tajnego przejścia w jego domu.

Ruiny Firewine

Korzystając z przejścia w domu Jenkala, znajdziesz się natychmiast u celu podróży **[1]**, omijając znaczną część tego nieprzyjemnego miejsca. Spotkasz tu **Orczego Maga [A]**, który jest odpowiedzialny za kłopoty w Gullykinie. Przygotuj się na wymagającą walkę, za którą otrzymasz 650pd oraz trochę klejnotów.

To jednak nie wszystko, na czym można tu zarobić. Kilka kroków dalej znajduje się mag **Lendarn [B]**, w towarzyskie kilku ogrów oraz oczywiście koboldów. Wykorzystaj wszelkie możliwe środki, aby jak najszybciej rozprawić się z magiem, który miota bardzo niebezpieczne w tak wąskim korytarzu błyskawice. Za pokonanie Lendarna otrzymasz 1400pd (pomijając doświadczenie zdobyte za zabicie wszystkich sługusów), miksturę kamiennego ciała, potężne zwoje magiczne oraz **Szatę ochrony przed Elektrycznością**.

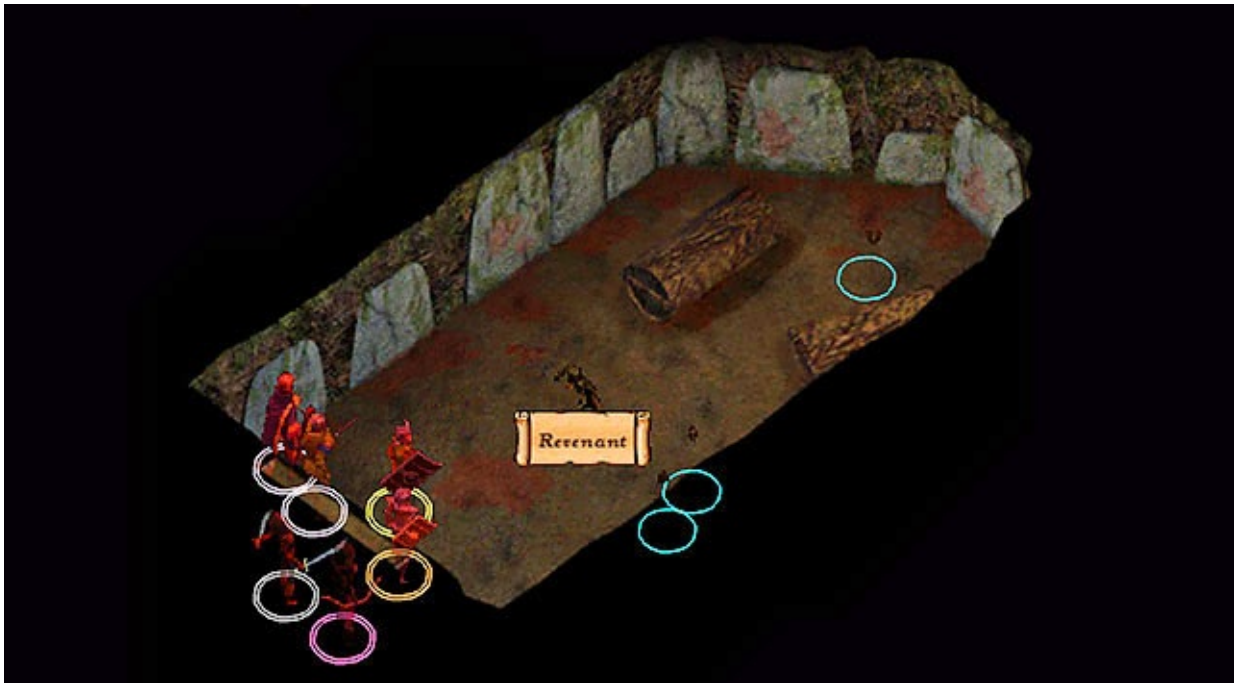
Teraz możesz wrócić do wioski i opowiedzieć o wszystkim **Gandalarowi Szczęśliwej Stopie**. W nagrodę otrzymasz 250sz.

Zanim opuścisz Gullykin, udaj się na południowy kraniec mapy. Spotkasz tam **Melkara [B]** i jego trzech krasnoludów. Czeka Cię tu ciężka walka przeciwko trzem magom i klerykowi, więc rzuć na drużynę wszelkie czary ochronne oraz włącz Pieśń Bojową barda, która obroni Cię przed zaklęciem Groza. Pokonanie bandy zaowocuje zdobyciem 3700pd. Wśród łupów znajdziesz 244sz, **Kolczugę Umarłych** (kolczuga +2 idealna dla naszego barda), **Morgensztern +1**, **Miecz Długi +1** oraz kilka bardzo dobrych zwojów magicznych.

Sztylet Hentolda

Dolina Grobowców

Na południu mapy spotkasz Hentolda [B], który opowie Ci o strasznych wizjach, które nawiedzają go, odkąd ukradł z pobliskiego grobowca pewien sztylet. Zgódź się odnieść rzeczony sztylet do grobowca **[3]**, który znajduje się zaledwie kilka kroków na wschód.



Grobowiec zamieszkany jest przez revenanta, który natychmiast Cie zaczepi i

zażąda zwrotu sztyletu. Jeśli oddasz mu sztylet, otrzymasz 900pd. Jeśli zabijesz revenanta, otrzymasz 3000pd, zachowasz sztylet **Serce Golema +2**, a w trumnie znajdziesz 142sz.

Rozdział 4 - zadania główne

Knieja Otulisko

Knieja Otulisko

Dziennik: *Zbadanie obozu bandytów zaprowadziło was do Kniei Otulisko. Wygląda na to, że gdzies głęboko, w środku lasu, jest ukryta kopalnia żelaza.*

Gospoda "Pod Pomocną Dłonią"

Po dokładnym przeczesaniu obozu bandytów, udaj się do gospody "Pod Pomocną Dłonią". Tuż przed wejściem spotkasz po raz kolejny **Elminstera**, który ponownie uchyli rąbka tajemnicy odnośnie twojej osoby. Dobrym pomysłem będzie sprzedanie łupów w gospodzie, wyleczenie wszystkich członków drużyny, przejrzenie dostępnych czarów i wypoczęcie przed wyruszeniem w dalszą drogę.

Knieja Otulisko I

Poza zadaniami pobocznymi (opisanymi osobno), w tej lokacji nie znajduje się nic interesującego. Na pomoście w północnej części mapy spotkasz jedynie

Corana [B], którego można zwerbować do drużyny. Gdybyś się na to zdecydował, masz 16 dni, aby pomóc mu w polowaniu na wywerny, inaczej Coran sam odejdzie z drużyny. Zakładając, że grasz zgodnie ze wskazówkami zawartymi w tym poradniku, to "zadanie poboczne" jest zupełnie nie opłacalne, ponieważ nie ma za nie żadnej nagrody, a wywerny i tak możesz ubić.

Knieja Otulisko II

Podobnie jak w przypadku poprzedniej lokacji, w tej części kniei nie ma czego szukać, poza jednym zadaniem pobocznym (**Pająki w Kniei Otulisko**). Zwróć jedynie uwagę na liczne pułapki (zaznaczone na mapie czerwonym **x**), jakie zastawiły mieszkające w okolicy pająki i ettercapy. Pułapki same w sobie nie są groźne, ponieważ są to po prostu pajęcze sieci, ale stawonogi, które je zastawiły to już inna historia. Warto na nie zapolować, choćby ze względu na dużą ilość doświadczenia, jakiego dostarczają.

Knieja Otulisko III

Z fabularnego punktu widzenia, i w tej lokacji nic istotnego się nie dzieje. Warto jednak zwrócić uwagę, na kilka postaci, które wałęsają się po okolicy. Pierwszą

z nich jest **Eldoth [A]**, neutralny-zły bard, który z chęcią przyłączyłby się do twojej drużyny, gdybyś wyraził na to zgodę.

Po przekroczeniu mosty, zostaniesz zaczepiony przez **Laskala [B]**, jednego z lokalnych druidów. Laskal podstępnie zapyta Cię, czy należysz do Żelaznego Tronu. Odpowiedz, że jesteś wrogiem tej organizacji, a otrzymasz Miksturę Niewrażliwości i dobre słowo na drogę.

Kolejnym druidem, który stanie Ci na drodze jest **Izefia [C]**, który pała nienawiścią do Harfiarzy - organizacji, której przedstawicielką w twojej drużynie jest Jeheira. Dojdzie do walki, za którą otrzymasz 120pd i bezwartościowe przedmioty druida.

Takiyah [D], to kolejny druid, który rzuci się do gardła Jeheirze. Za jego zabicie

również otrzymasz 120pd.

Faldorn [E], to druidka, która jako jedna z nielicznych w tej okolicy nie będzie do Ciebie nieprzyjaźnie nastawiona. Co więcej, można zrekrutować ją do drużyny.

W punkcie **[1]** znajduje się wielki dąb, który jest domem **Amarande**, jednego z druidów. Amarande to kolejny druid, wrogo nastawiony do Jeheiry. Przeszukaj parter w poszukiwaniu łupu i wejdź na pierwsze piętro, gdzie spotkasz samego gospodarza. Jak się domyślasz, ponownie dojdzie do walki. Za zwycięstwo otrzymasz 120pd, trochę mikstur oraz **Potężny Dąb +2**, maczugę w sam raz dla Jeheiry.

Ostatnim miejscem wartym odwiedzenia w tej lokacji, jest jaskinia **[2]** zamieszkała przez **Petera z Północy**. Peter ma niecne plany, w których chce wykorzystać hodowane przez siebie małe wywerny. Zabij Petera i jego menażerię, za co otrzymasz w sumie 1140pd oraz trochę przeciętnego łupu.

Knieja Otulisko IV

W tej części kniei jest tylko jedno miejsce warte odwiedzenia, przed wyruszeniem dalej na północ. W punkcie **[1]** znajduje się wejście do jaskini

zamieszkanej przez kilka małych oraz dojrzałych wywern. Zanim wejdziesz do jaskini, rzuć na drużynę wszelkie dostępne czary ochronne, ponieważ walka nie będzie należała do najłatwiejszych. Dobrym pomysłem może okazać się wystawienie na pierwszą linię ognia naszego barda i użycie **Piruetu Defensywnego**, który unieruchomi barda, ale uczyni go również nietykalnym na jakiś czas. Zwabione ku niemu wywerny będą doskonałym celem dla pozostałych członków drużyny. Ta wymagająca potyczka zaowocuje nagrodą w postaci 4150pd i 62sz. Dodatkowo, przy zwłokach znajdujących się w jaskini odnajdziesz **Różdżkę Strachu**.

Dodatkowo, jedną z głów wywern możesz zabrać do Świątyni, na wschód od Beregostu i zainkasować za nią 4000sz.

Sparaliżowanie kopalni w Kniei Otulisko

Dziennik: *Musicie znaleźć sposób na zatrzymanie lub conamniej chwilowe unieruchomienie wydobycia żelaza tutaj w Kniei Otulisko. Przeszukanie kopalni może dostarczy wam pomysłu, ale obawiasz się, że nie obejdzie się bez rozlewu krwi.*

Kopalnia w Kniei Otulisko

Dotarłeś do kopalni, ale warto na chwilę zboczyć z trasy i na północ od zabudować odszukać **Lakadara [A]**. Jest to jeden z ludzi Żelaznego Tronu, przewodzący małej grupie gwardzistów. Za pokonanie Lakandara otrzymasz 600pd (+dodatkowe doświadczenie za gwardzistów).

Udaj się teraz w stronę pomostu, prowadzącego do zabudowań w punkcie **[1]**.

Na drodze stanie Ci kilku stojących na straży gwardzistów. Po ich pokonani nie przechodź od razu na drugą stronę mostu. Zamiast tego, przygotuj się najpierw do trudnej walki - rzuć na drużynę czary ochronne i wzmacniające, wypij pomocne mikstury i dopiero rusz przed siebie.

Po drugiej stronie muru natkniesz się na morderców **Drasusa, Rezdana, Genthora i Kysusa [B]**. Dwóch z nich to magowie, dwaj pozostali to kleryk i wojownik. Najpierw skup swoją uwagę na magach, ponieważ Ci rzucają czary Strach i Zamęt. Kiedy magowie będą już zneutralizowani, zajmij się kolejno kapłanem oraz wojownikiem. Za zwycięstwo otrzymasz 5600pd, 210sz oraz wiele drogocennych przedmiotów, z czego najważniejszym są **Łapy Geparda** (znane również jako Buty Prędkości).

W barakach **[1]** natkniesz się na kolejnych gwardzistów. Rozpraw się z nimi i przeszukaj wszystkie skrzynie.

Na końcu palisady znajdziesz wejście do szybu kopalni **[2]**. Przed wejściem do środka zalecałbym wyleczenie ran członków drużyny i odpoczynek, ponieważ nie będzie ku temu okazji w niższych częściach kopalni.

Kopalnia - poziom 1

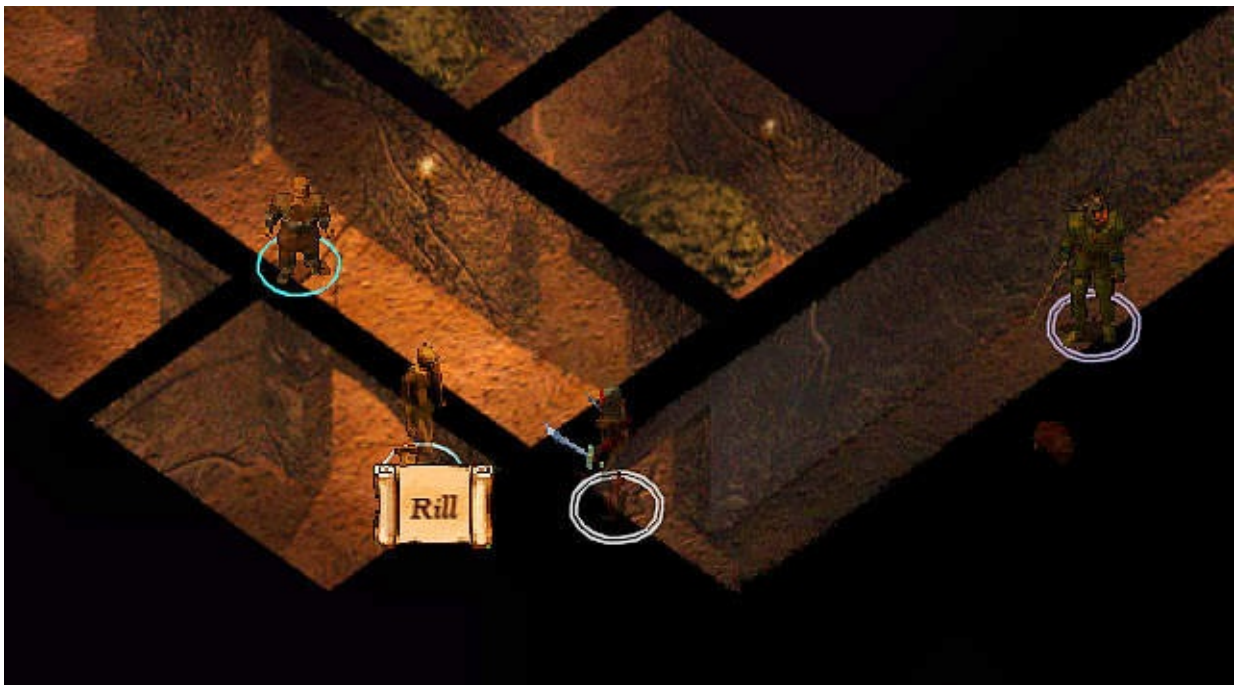
Po wejściu do kopalni znajdziesz się w punkcie **[1]**. Kopalni pilnują gwardziści Żelaznego Tronu, z którymi będziesz musiał się po drodze zmierzyć. Przejdź do śluzy **[2]** i porozmawiaj ze stojącym obok niej górnikiem. Dowiesz się, że za pomocą śluzy można zalać i tym samym sparaliżować kopalnię. Potrzebny będzie do tego celu specjalny klucz, który znajdziesz na najniższym poziomie kopalni.

Jeśli chcesz nazbierać trochę dodatkowych punktów doświadczenia, zapoluj na kręcących się po zakamarkach kopalni gwardzistów. **Gwardzista [B]** wezwie posiłki, jeśli powiesz mu, że się poddajesz. Zyskasz dzięki temu 600pd zamiast standardowego 150. Po walce skieruj się do wyjścia w punkcie **[3]**.

Kopalnia - poziom 2

Na tym poziomie zacznie się prawdziwa zabawa. Na początek skieruj się do punktu **[2]** i poczekaj chwilę w ślepym zaułku, aż twoim oczom nie ukaże się

sekretne przejście. Kolejne przejścia znajdują się w punktach **[3]** i **[4]**. Dzięki użyciu sekretnego korytarza ominiesz dwie pułapki (zaznaczone na mapie czerwonym **x**), co może być pomocne, jeśli twoja **Imoen** jest już dwuklasowym złodziejem-magiem i tymczasowo nie może ich rozbrajać. Ponad to, przejście ukrytym korytarzem pozwoli Ci rozpocząć główną potyczkę na tym poziomie z bardziej dogodnej pozycji (lub całkowicie ją ominąć, jeśli masz ochotę).



W celach, na końcu korytarza spotkasz górnika **Rilla [B]**. Jest on przywódcą niewolników w kopalni i potrzebuje 100sz na przekupienie jednego ze strażników, co pozwoli niewolnikom na ucieczkę. Wręcz mu pieniądze, za co w odpowiednim czasie otrzymasz sowitą nagrodę.

W tym samym pomieszczeniu uwięziony jest **Yeslick [C]**, krasnoludzki wojownik/kapłan, którego możesz zwerbować do drużyny. Nawet jeśli nie chcesz tego w tym momencie zrobić, ale chciałbyś oszczędzić jego życie, wyprowadź go z kopalni, zanim ją zatopisz.

W środkowej komnacie na tym poziomie czatuje na Ciebie **Hareisan [A]** w

towarzystwie licznych gwardzistów. Jeśli chcesz podejść do tej walki, dobrze przygotuj do tego drużynę i wywabiaj pojedynczych przeciwników do sąsiedniej komnaty. Podczas tej walki dobrze sprawdzą się czary obszarowe, takie jak śmierdząca chmura czy kula ognia, które możesz rzucać nawet bez wchodzenia do zatłoczonej jadalni. Za każdego gwardzistę otrzymasz po 120pd, za elitę gwardii 240pd, a za samą czarodziejkę 1200, 310sz, szaty poszukiwacza przygód oraz (co najważniejsze) zwój **Przyspieszone Ruchy**.

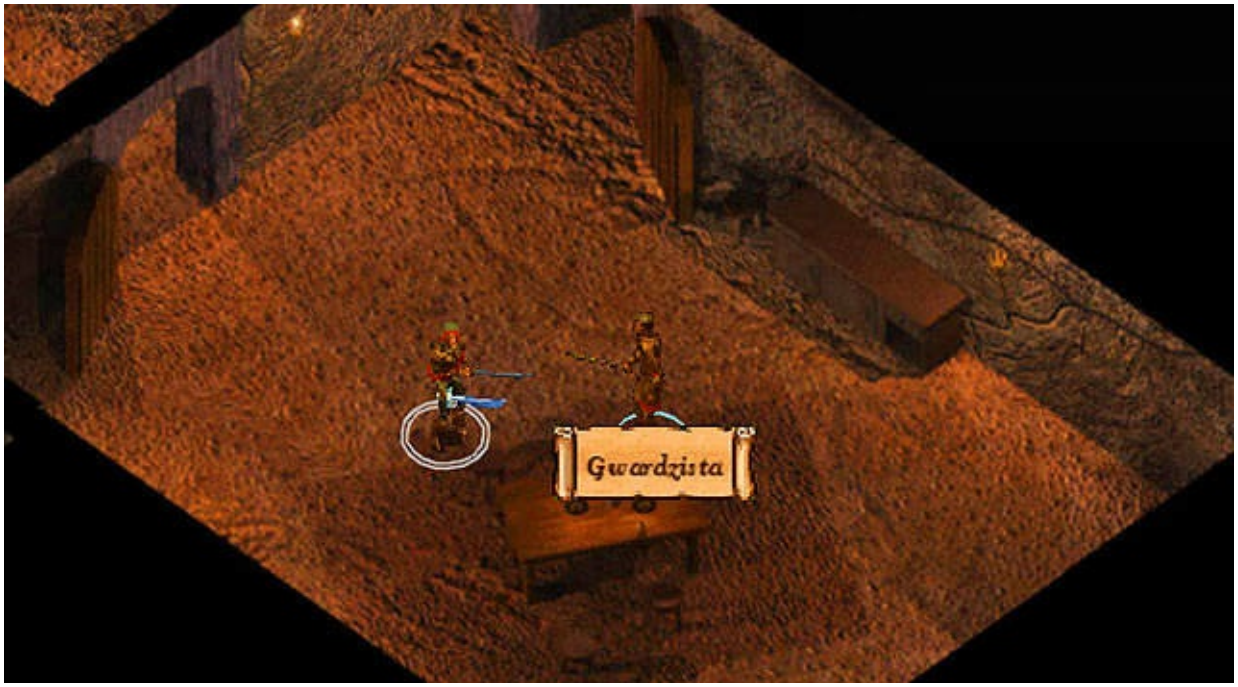
Kopalnia - poziom 3

Ten poziom kopalni jest strzeżony przez liczne zastępy odradzających się Hobgoblinów. W pierwszym pomieszczeniu zostaniesz natychmiast zaatakowany przez gwardzistów i hobgobliny. Przeciwnicy odradzają się w komnatach **[2]** i **[3]**, więc po ich przeszukaniu staraj się tam nie wracać, chyba że chcesz nabić sobie nieco doświadczenia. Dobrze przeszukaj wszystkie pomieszczenia w północnej części mapy, ponieważ znajduje się tam wiele skrzyń i szafek, pełnych różnego rodzaju drobiazgów.

W północno-wschodniej komnacie trafisz na **Natashę [A]**, która od razu Cię zaatakuje. Za pokonanie czarodziejki otrzymasz 1200pd, szatę wędrowca oraz kilka przydatnych, magicznych zwojów.

W komnacie pełnej zwłok, na południowym-wschodzie czai się niewidzialny Ogrzy Mag [B], który zagadnie do Ciebie, kiedy wejdziesz do komnaty. Walki

nie da się uniknąć, ale w zamian otrzymasz 650pd i klejnoty, które ma przy sobie mag.



Walki z **gwardzistą [C]** można uniknąć, podając się za wysłanników z Wrót Baldura, ale nie jest to konieszne i możesz go po prostu zabić.

Kolejny gwardzista, którego można oszukać znajduje się w **świątyni [4]**. Możesz powiedzieć mu, że przyszedłeś wznieść modły do Cyrica. przeszukaj dzbany w świątyni, w których znajdziesz kilka mikstur. Na końcu udaj się do wyjścia w punkcie **[5]**.

Kopalnia - poziom 4

Na ostatnim poziomie kopalni czeka Cię tylko walka i groźne pułapki. Poczekaj chwilę w pierwszej komnacie, aż pojawi się sekretne przejście do dalszej części korytarzy. W międzyczasie zaczepi Cię tylko pojedynczy gwardzista **[A]**.

Pierwsze dwie pułapki na twojej drodze przywołają Horrory Bitewne. Każdy z nich wart jest 4000pd, więc nawet jeśli możesz rozbrajać pułapki, warto je po

prostu uruchomić. Kolejne dwie pułapki aktywują niebezpieczny glif strażnicy, więc w miarę możliwości powinieneś je rozbroic, lub puścić przodem postać z dużą odpornością na elektryczność.

Aby zakończyć rozdział 4, pozostaje Ci już tylko pokonanie Davaeorna [B]. mag jest przebiegły i będzie teleportował się po całym podziemiu, dopóki go zabijesz. Za jego pokonanie otrzymasz 6000pd, a przy jego zwłokach znajdziesz listy, magiczne zwoje, 109sz, **Bransolety KP6**, **Szatę Złego Arcymaga**, **Różdżkę Strachu** oraz **Klucz do Śluzy** (potrzebny do zalania kopalni).

Rozdział 4 - zadania poboczne

Aldeth Sashenstar

Knieja Otulisko I

Tuż przed leśniczówką w tej lokacji spotkasz **Aldetha Sashenstara [A]** z **Ligi Kupieckiej** we Wrotach Baldura. Aldeth poprosi Cię o ochronę przed druidami. Warto mu pomóc, ponieważ związane jest z nim jeszcze jedno zadanie w kolejnym rozdziale. Jeśli chcesz, możesz w międzyczasie okraść ALdetha z diamentu i mikstury heroizmu.

Zgódź się na udzielenie pomocy kupcowi, a po chwili zjawi się **Seniyad** z kompanami i jeśli staniesz po stronie Aldetha, dojdzie do walki. Za pokonanie Seniyada otrzymasz 4000pd, a przy jego zwłokach znajdziesz cenny Pierścień Druida (daj go Jeheirze). Po walce porozmawiaj z Aldethem, a otrzymasz dodatkowe 2000pd.

Zwój Fahringtona

Knieja Pająków

Fahrington [A] poprosi Cię o odzyskanie zwoju, który ukradły mu Tasloi. Zgódź się na to i rusz na wschód.

Zwój jest teraz w posiadaniu Ettercapa [B]. Zabij go i odnieś zwój Fahringtonowi, za co otrzymasz 300pd oraz przeklęty zwój otumanienia (który najlepiej od razu wyrzuć).

Skoro już odwiedziłeś tę lokację, warto jeszcze rozejrzeć się po okolicy i zyskać dużo więcej doświadczenia oraz cennych przedmiotów. W ruinach na środku mapy trafisz na **Denaka [C]** i jego grupę magów. najłatwiej pokonać ich bronią dystansową i zaklęciami, ale dobrze będzie puścić przodem przynajmniej jednego wojownika, chronionego magią. Cała walka warta jest 2400pd, 343sz, a przy zwłokach złych magów znajdziesz mnóstwo drogocennych przedmiotów.

Na koniec warto zajrzeć do zagajnika, zamieszkanego przez grupę pająków i ettercapów. Uważaj ja pułapki zastawione między drzewami. Pułapki uwalniają sieci, które zatrzymują w miejscu osoby, które znalazły się w zasięgu ich działania. Za pokonanie wszystkich pająków otrzymasz w sumie 6150pd. Przygotuj się na szybkie odtrucie członków drużyny po walce.

Pająki w Kniei Otulisko

Knieja Otulisko II

We wschodniej części mapy spotkasz **Tibera [A]**, który poprosi Cię o pomoc w odszukaniu brata, który zaginął podczas walki z pająkami.

Uważając na liczne pułapki zastawione w lesie, udaj się do gniazda pająków **[1]**. W środku zagadnie do Ciebie **Centeol**, królowa pająków. Sama "królowa" jest niegroźna, więc najpierw skup się na zabiciu wszystkich pajaków i ettercapów

(w sumie 7100pd). Za zabiccie Centeol otrzymasz 1000pd. Przeszukaj jej skrytkę, w której znajdziesz ciało Chelaka, **Rożdżkę Zimna**, Pierścień Szaleństwa (wyrzuć) oraz doskonałą broń dla Minsca - dwuręczny miecz **Zguba Pająka +2**. Odnieś ciało Chelaka **Tiberowi**, a otrzymasz dodatkowo 800pd.

Na ratunek Tamah; Płaszcz Gurke'a

Na ratunek Tamah

Ogród Mutamina

Zanim przejdziesz do wykonywania zadania, przyda Ci się towarzystwo **Koraxa Ghula [B]**. Porozmawiaj z nim i zgódź się na jego tymczasowe towarzystwo. Korax jest odporny na zmieniający w kamień wzrok bazyliszków, więc puszczaj go przodem podczas walki z tymi monstrami.

Kilka kroków dalej, na północny-schód, trafisz na skamieniałą **Tamah [C]**.

Porozmawiaj z nią po przywróceniu jej normalnej formy za pomocą zwoju zamiany kamienia w ciało i nie żądaj od niej żadnej nagrody, a otrzymasz 300pd oraz +1 do reputacji.

Odczarowanie Tamah to nie koniec. Za wszystkie ludzkie "posągi" znajdujące się w lesie odpowiada **Mutamin [D]**, który jest za pan brat z okolicznymi bazyliszkami. Puść Koraxa przodem, aby skupić na nim wzrok bazyliszków i zajmij się nimi, a w następnej kolejności zabij Mutamina. Za jego pokonanie otrzymasz 1200pd, 120sz oraz szatę łowcy przygód. Same bazyliszki są bardzo cennym źródłem doświadczenia (od 1400 do 7000pd), więc warto jeszcze pozwiedzać okolicę i zapolować na te potwory. Korax będzie w tym bardzo pomocny, ale w końcu odwróci się przeciwko tobie i będziesz musiał go zabić (175pd). Resztę bazyliszków możesz spokojnie ubijać z pomocą eliksiru lustrzanych oczu oraz zwojów ochrony przed petryfikacją.

Płaszcz Gurke'a

Beregost

W gospodzie **Wesoły Żongler [4]** spotkasz krasnoluda imieniem **Gurke**.

Krasnolud poproci się o odzyskanie magicznego płaszcza z rąk Tasloi, które czają się w Kniei Otulisko.

Knieja Otulisko I

Rzeczone **Tasloi** spotkasz na polanie w punkcie **[1]**. Zabij je, zabierz znajdujący się przy zwłokach jednego z potworów płaszcz i odnieś go do Gurke. W nagrodę otrzymasz 300pd.

Rozdział 5 - zadania główne

Zalanie

Zalanie

Dziennik: *Znaleźliście sposób na zniszczenie kopalni w Kniei Otulisko. Musicie usunąć śluzę zapobiegającą przed wlaniem wody i tym samym zalaniem kopalni…*

Kopalnia - poziom 4

Rozdział 5 rozpoczyna się od razu po zabiciu Davaeorna. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia i znajdujące się w nich skrzynie, zwłaszcza sypialnię **[2]** oraz

skarbiec **[3]**. Upewnij się, że zbierzesz stąd cały łup, jaki udźwigniesz, ponieważ po zalaniu kopalni wszystkie przedmioty przepadną. Porozmawiaj ze **Stephanem [C]**. Nie wyciśniesz z niego żadnych wartościowych informacji i Stephan ucieknie, ale jeśli będziesz wystarczająco szybki, możesz go zabić (120pd, 58sz). Po przeszukaniu wszystkich komnat, użyj windy w punkcie **[4]** aby wrócić na pierwszy poziom kopalni.

Kopalnia - poziom 1

Na tym poziomie zostało już tylko jedno do zrobienia. Porozmawiaj z górnikiem pilnującym śluzy [2], daj mu klucz, który znalazłeś przy Davaeornie i zapewnij go, że pomogłeś Rillowi.

Po zalaniu kopalni zostaniesz przetransportowany na powierzchnię, gdzie zaczepi Cię jeden z uratowanych niewolników. W nagrodę za swoje wysiłki

otrzymasz 2000pd oraz +2 punkty reputacji.

Wrota Baldura

Dziennik: *Zalaliście kopalnię, czyniąc ją bezużyteczną. Wygląda na to, że czas odwiedzić pobliskie miasto, Wrota Baldura. Musisz zinfiltrować Żelazny Tron i odkryć jego zamiary.*

Miasto podzielone jest na 9 mniejszych, połączonych ze sobą części. Dla ułatwienia, nadałem im oznaczenia od **A** do **I**. Takie oznaczenia zostały użyte w pozostałej części poradnika, więc często korzystaj z powyższej mapki, aby się nie pogubić. Zwróć uwagę, że miasto przedzielone jest wewnętrznym murem, który można przekroczyć tylko w centrum (część E). Po odwiedzeniu wszystkich sąsiadujących części miasta, będziesz mógł przemieszczać się między nimi za pomocą mapy świata, tak samo jak między lokacjami poza miastem.

Przejście Wyrm

Przechodząc przez most prowadzący do Wrót Baldura, zostaniesz zaczepiony przez Najemnika Płomiennej Pieści. Zapłać mu 6sz za przejście i powiedz skąd

przybywasz. Kolejną osobą, która chce z Tobą porozmawiać jest dowódca straży, **Scar [B]**. Odpowiedz twierdząco na pytanie, czy miałeś coś wspólnego z akcją w kopalniach, a ten zaproponuje Ci współpracę. Zgódź się na to i udaj się na spotkanie w siedzibie straży.

Zlecenie od Scara

Dziennik: *Scar z Płomiennej Pięści wyraźnie jest zainteresowany spotkaniem z wami i prawdopodobnie najlepiej będzie dla was spotkać się z nim.*

Wrota Baldura (G)

Scara znajdziesz w twierdzy Płomiennej Pięści **[4]**. Dowódca straży zleci Ci śledztwo w siedzibie ligi kupieckiej Siedem Słońc, w której dzieje się coś podejrzanego.

Wejdź do siedziby **Siedmiu Słońc [5]**, gdzie zostaniesz zagadnięty przez jednego z kupców. Wypytaj go o interesy i wróć do Scara. Poinformuj go, że

Siedem Słońc zostało zinfiltrowane przez sobowtórniaki. Dowódca straży zleci Ci zabicie zmiennokształtnych. Wróć do Siedmiu Słońc i udaj się na pierwsze piętro. Zacznij natrętnie wypytywać kupców o ich działalność, aż Ci nie zmienią się w sobowtórniaki. Zabij je wszystkie, zejdź z powrotem na parter, gdzie będą na Ciebie czekali kolejni zmiennokształtni.

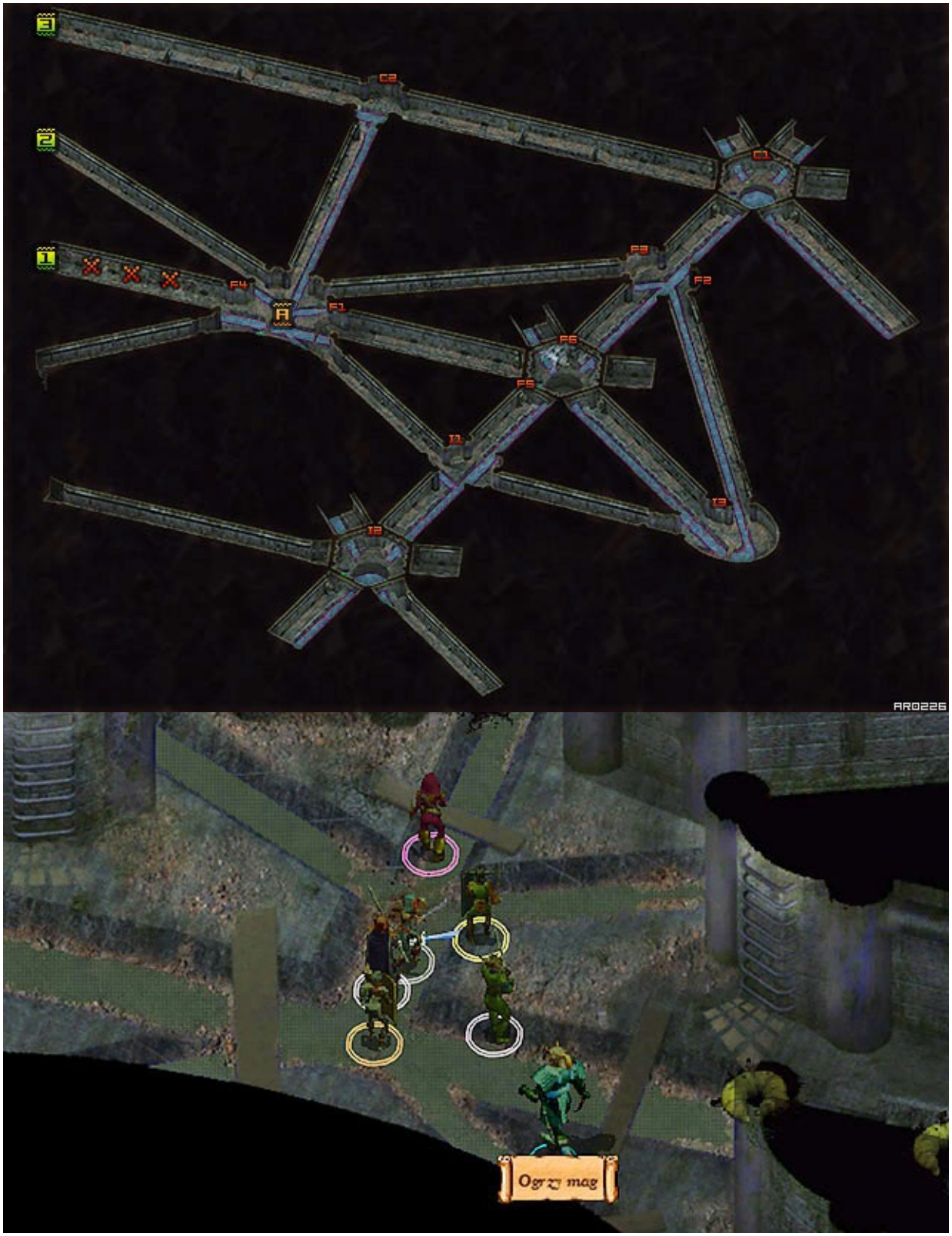
Zejdź do piwnicy budynku i zaboj kolejnego sobowtórniaka, po czym porozmawiaj z **Jhasso** i powiedz, że Scar przysyła Cie na ratunek.

Wróć do siedziby Płomiennej Pięści i poinformuj Scara o swoich wyczynach. W nagrodę za zabicie sobowtórniaków i uratowanie Jhasso otrzymasz 2000pd, 2 punkty reputacji oraz 4000sz.

Scar będzie miał dla Ciebie kolejne zlecenie. Z ulic miasta znikają mieszkańcy i dowódca straży podejrzewa, że możesz znaleźć jakiś trop w kanałach.

Kanały - wschód

Udaj się do wschodniej części miasta i użyj włazu **F4**, aby znaleźć się dokładnie w miejscu, gdzie rezyduje Ogrzy Mag. Jeśli wolisz znaleźć się w nieco bezpieczniejszej części kanałów, zanim spotkasz maga, użyj włazu **F5** lub **F6**.



Po zejściu do kanałów i przebiciu się przez hordy pełzaczy ścierwojadów, udaj się na spotkanie **Ogrzego Maga [A]**. Po krótkiej wymianie zdań dojdzie do

walki. Zabij maga 965pd) i zbierz z jego zwłok pierścień. Wróć złożyć raport Scarowi, poinformuj go w jakim celu mag zabijał ludzi i zwróć znalezioną błyskotkę. W nagrodę otrzymasz 3000pd oraz 3000sz.

Rozkazy od księcia Eltana

Dziennik: *Książe Eltan z Wrót Baldura rozkazał nam zinfiltrować Żelazny Tron. Na początek można zacząć od ich siedziby w południowo-zachodniej części miasta.*

Wrota Baldura (G)

Po złożeniu raportu z poprzedniego zadania, spotkaj się ze **Scarem [C]** na zewnątrz siedziby straży. Scar poprosi Cię, abyś spotkał się z księciem Eltanem. Zostaniesz automatycznie przeniesiony do komnat księcia.

Książe Eltan poprosi cię o przeprowadzenie dochodzenia w siedzibie **Żelaznego Tronu**. Zgódź się na to i odpowiedz szczerze na wszystkie jego pytania, inaczej dojdzie do rozlewu krwi.

Wrota Baldura (H)

Po rozmowie z Eltanem udaj się do wieży **Żelaznego Tronu [8]**. Przed wejściem do budynku upewnij się, że twoja drużyna jest wyleczona i wypoczęta, a magowie i kapłani/druidzi mają w zapasie dobre dobrze czary ofensywne i defensywne. Jeśli brakuje Ci dobrych zaklęć, udaj się do **Czarodziejskich Rozmaitości** we wschodniej części miasta (F), dokup odpowiednie zaklęcia, zapamiętaj je i pozwól drużynie odpocząć w jakiejś gospodzie. Jeśli na tym etapie jeszcze nie wykonałeś wszystkich zadań pobocznych w mieście, polecam najpierw to zrobić, ponieważ zdobyte w ten sposób doświadczenie, przedmioty i zaklęcia bardzo przydadzą się w nadchodzącej potyczce.

Po wejściu do budynku, zaczepi Cię **Triadore**. Zapłać mu 300sz (opcje dialogowe 1, 2), aby powiedział Ci wszystko co wie o wydarzeniach w Żelaznym Tronie. Okaże się to bardzo pomocne w spokojnym zwiedzaniu reszty wieży. Od tej pory, zawsze puszczaj swojego barda (lub inną postać z bardzo wysoką charyzmą) przodem, dzięki czemu będziesz mógł dotrzeć na ostatnie piętro wieży bez uszczerbku na zdrowiu. Jeśli nie posiadasz w swojej drużynie nikogo, kto potrafi przekonująco kłamać, będziesz musiał przebijać się siłą przez kolejne piętra.

W głównym holu zaczepi Cię jeden z **gwardzistów**. Podaj się za nowych agentów Tronu (opcja dialogowa 3), a ten puści was bez przepychanek.

Zejdź do piwnicy budynku, gdzie znów zaczepi Cię **gwardzista**. Podaj się znowu za nowych rekrutów i w spokoju przeszukaj pomieszczenie.

Wejdź po schodach na pierwsze piętro wieży. Zagadnie do Ciebie **Dra'tan**. Użyj opcji dialogowych 2, 2, 2 aby wydobyć z niego więcej informacji na temat Żelaznego Tronu i w spokoju przejść dalej. Poza tą rozmową, na pierwszym piętrze nie znajduje się nic ciekawego.

Wejdź na drugie piętro, gdzie po raz kolejny zaczepi Cię jeden z **gwardzistów**.

Znów użyj kłamstewka o nowych rekrutach (opcja 3), a ten puści was dalej.

Chwilę później zagadnie do Ciebie **Nortuary**. Użyj opcji dialogowych 1, 2, po czym sam rusz na górę.

Na trzecim piętrze, **Destus Gorn** pomyli Cię z kimś innym. Wysłuchaj go (opcja

2), a dowiesz się więcej na temat sytuacji w Tronie. Przeszukaj dokładnie półki z książkami, znajdujące się na tym piętrze. Znajdziesz tutaj sporo zwojów magicznych.

Przed wejściem na kolejne piętro przygotuj się do najtrudniejszej dotychczas potyczki. Rzuć na drużynę wszystkie czary ochronne, jakie masz w posiadaniu, użyj wzmacniających/ochronnych mikstur, zwojów oraz indywidualnych umiejętności każdej z postaci (która takowe posiada). Polecam również zapisać w tym momencie grę. Dobrym pomysłem będzie również rozdzielenie drużyny, i wysłanie każdej grupki innymi schodami, aby równo rozłożyć siły, ale nie jest to konieczne.

na ostatnim piętrze zatrzyma Cię **Zhalimar Cloudwulfe**. Cokolwiek nie powiesz, dojdzie do walki z siedmioma potężnymi przeciwnikami. Podczas walki zastosuj wszystkie triki jakich nauczyłeś się do tej pory - przyzywaj do pomocy magiczne istoty, używaj piruetów ofensywnych barda, potężnych zaklęć oraz magicznych broni. W pierwszej kolejności postaraj się wyeliminować trzech magów, którzy mogą ogromy chaos w twojej drużynie. Kilka kwasowych strzał Melfa lub zatrutych strzał posłanych w ich kierunku powinno skutecznie uniemożliwić im użycia potężniejszych zaklęć. Następnie zajmij się zbrojnymi przeciwnikami, z którymi powinno Ci już pójść nieco łatwiej, choć pokonanie ich również będzie wymagało dobrej koordynacji działań.

Całkowita nagroda za pokonanie tej grupy wynosi 12420pd, a przy ich zwłokach znajdziesz liczne magiczne przedmioty, zwoje, mikstury oraz złoto. na samym zbędnym łupie powinieneś zarobić dobrych kilkanaście tysięcy złotych monet.

Na koniec porozmawiaj z **Thaldornem**. Wyciśnij z niego trochę informacji na temat Żelaznego Tronu (opcje dialogowe 1, 3, 1) i zabij, za co dostaniesz dodatkowe 975pd i 350sz.

Po wyjściu z wieży, zagadnie do Ciebie **Caedmon**, który skieruje Cię do księcia Eltana. Poinformuj księcia, że obciążające dokumenty ma przy sobie Rieltan,

który wyruszył do Candlekeep. Po rozmowie z Eltanem otrzymasz nagrodę w wysokości 2000sz i zostaniesz przeniesiony do **Candlekeep** , gdzie rozpocznie się rozdział 6. Jeśli nie jesteś jeszcze na to gotowy, powiedz księciu, że chcesz jeszcze coś załatwić przed wyruszeniem w drogę. Będzie to dobry czas na dokończenie wszelkich zadań pobocznych w mieście. Przed ostatnią rozmową z Eltanem włam się i przeszukaj wszystkie skrzynie w jego komnatach, gdzie znajdziesz magiczną zbroję i tarczę oraz złoto.

Rozdział 5 - zadania poboczne

Życzenie barda; Zlecenie zabójstwa

Życzenie barda

Wrota Baldura (B)

Rinnie, mieszkająca w domu [2] obok zamku księcia, potrzebuje książki Hostoria Rzeki Jednorożca, aby móc ukończyć swoją balladę. Poszukiwaną książkę możesz odnaleźć w Gullykinie, domu Varciego w zachodniej części miasta (D, punkt 6), lub na szczycie Wieży Ramazitha **[5]**. Przynieś którąkolwiek z kopii poetce, a otrzymasz 900pd oraz zwój ochrony przed trucizną.

Zlecenie zabójstwa

Wrota Baldura (B)

Areana, szlachcianka przebywająca na pierwszym piętrze gospody "Pod Trzema Baryłkami" [6], zleci Ci zabójstwo jegomościa imieniem **Cyrdemac**, który

przebywa w gospodzie Elfia Pieśń, we wschodniej części miasta (F). Zgódź się jej pomóc, ale nie będziesz tak naprawdę musiał nikogo zabijać. Po rozmowie, uzyj na szlachciance zaklęcia oczarowanei osoby, lub płaszcza driady i porozmawiaj z nią ponownie, a otrzymasz nagrodę za (nie)wykonane zadanie. W nagrodę otrzymasz 500sz oraz klejnot. Przeszukaj szafkę w komnacie szlachcianki, a znajdziesz w niej 209 kamieni zios!

Arkion i Nemphre

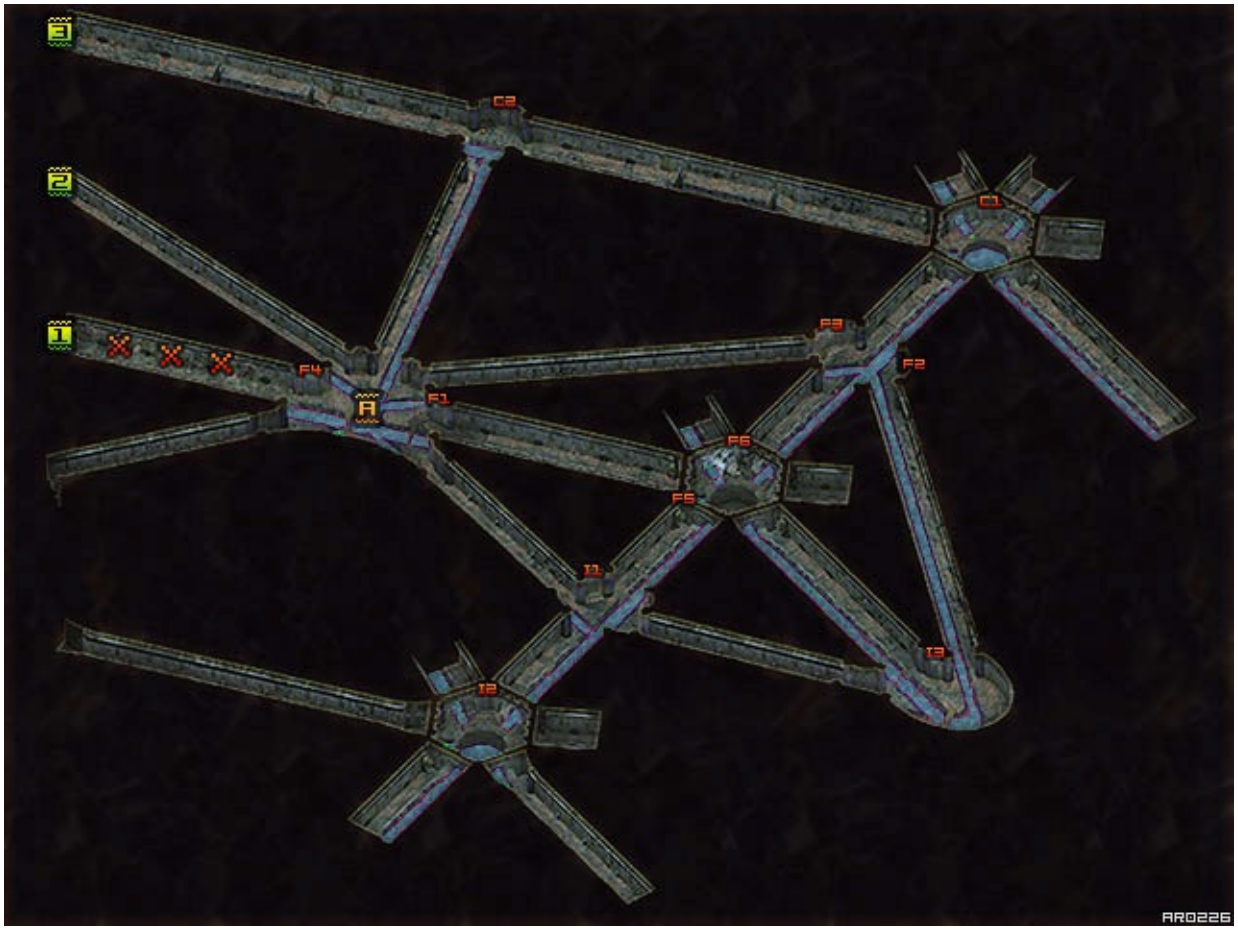
Wrota Baldura (F)

Wejdź do sklepu magicznego **Czarodziejskie Rozmaitości [2]** i porozmawiaj z **Ordulinianem**. Dowiesz sisę o dwójce nekromantów, którzy coś kombinują, ale nie poda żadnych szczegółów.

Arkiona odnajdziesz w tej samej części miasta, w domu **[4]**. Arkion zleci Ci odnalezienie ciała, jakich wiele w kanałach miasta. Zejdź do kanałów włazem

F4, znajdującym się za Czarodziejskimi Rozmaitościami.

Kanały - wschód



Jeśli jeszcze nie wykonałeś zadania dla księcia Eltana, postaraj się uciec przed Ogrzym Magiem, który czai się w tej części kanałów. Na ścianie tunelu w punkcie **[1]** znajdziesz kokony, a w nich ludzkie zwłoki. Weź ze sobą jednego nieboszczyka i wróć do Arkiona. W nagrodę otrzymasz 1800pd oraz 250sz.

Wrota Baldura (I)

W domu **[2]** mieszka **Nemphre**, druga nekromantka o której wspominał

Ordulinian. Musisz rozpocząć rozmowę z nią używając męskiego członka drużyny. Nemphre poprosi Cię o zdobycie **Naszyjnika z Krwawnikiem**, który należy do Arkiona. Wróć do wschodniej części miasta i zabij lub okradnij Arkiona. Przynieś amulet Nemphre, za co otrzymasz 1000pd oraz magiczny zwój wampirzego dotyku. Teraz i tę nekromantkę możesz zabić lub okraść.

Mając przy sobie naszyjnik Arkiona oraz pierścien z onyksem Nepmhre, udaj się do **Orduliniana** w Czarodziejskich Rozmaitościach, oddaj mu obie błyskotki i zainkasuj nagrodę w postaci 3500pd oraz Płaszcza Niewykrywalności.

Alatos i Gildia Złodziei

Wrota Baldura (F)

Porozmawiaj z **Niklosem [A]**, który da Ci 50sz, jeśli zgodzisz się porozmawiać z jego szefem. Niklos skieruje Cię do **Gildii Złodziei [3].**

W budynku zagadnie do Ciebie strzegący przejścia złodziej. Podaj hasło **FAFHRD**, aby przejść dalej.

Kiedy znajdziesz się już w głównym pomieszczeniu gildii, porozmawiaj z **Alatosem Thuibuldem**, przywódcą gildii. Alatos da Ci zlecenie na kradzież kilku przedmiotów z rezydencji **Oberona**. Zanim przejdziesz do wykonania tego zlecenia, koniecznie porozmawiaj z **Narlenem** i wykonaj jego zadanie poboczne, opisane w następnym punkcie (**Skok Narlena**). Dopiero po wykonaniu tego zadania wyrusz do rezydencji Oberona.

Wrota Baldura (E)

Wejdź do rezydencji w punkcie **[3]**. Pod żadnym pozorem nie rozmawiaj z

Glanmarie, ponieważ cokolwiek byś nie powiedział, kobieta wezwie straże.

Udaj się na drugie piętro rezydencji, gdzie zaczepią Cię **Ithmeera**, **Helshara** i **Delorna**. Kobiety szybko zorientują się, że nie jesteś tym, za kogo wzięły Cię na początku i rozpocznie się walka. Podczas samej rozmowy nie żądaj od nich wydania szukanych przez Ciebie przedmiotów, inaczej wezwą straż. Pokonaj czarodziejki i zbierz wszystkie wartościowe przedmioty jakie znajdziesz przy ich zwłokach. W sekretarzyku w jednym z pokojów znajdziesz **Księgę magii Delorny**, **Kawałek Artefaktu Helshary** i **Posąg Ithmeery**. Zanieś wszystkie trzy przedmioty Alatosowi w gildii Złodziei.

Oddaj trzy skradzione artefakty Alatosowi. Do rozmowy wtrąci się mag **Resar**, zleceniodawca Alatosa. Resar uważa, że odwaliłeś fuszerkę i będzie chciał Cię zabić. Jeśli nie wykonałeś zadań Narlena, cała gildia złodziei zwróci się przeciwko Tobie. Jeśli jednak wykonałeś zadania Narlena, ten stanie po twojej stronie i zabije Resara. W nagrode za wykonane zadanie otrzymasz 4000pd. Jeśli sam zdążyłeś zabić Resara, zanim do akcji wkroczył Narlen, dostaniesz dodatkowe 4000pd. Ograb ciało Resara, przy którym znajdziesz magiczne artefakty i zwoje. Jeśli pozwolisz Narlenowi na zabicie Resara, zyskasz szacunek i przyjaźń członków gildii złodziei.

Zanim opuścisz budynek gildii, przeszukaj beczkę stojącą za paserką, **Czarną Lilią**. Znajdziesz w niej **Grimuar Szybkiego Dzdiałania**, który na stałe podnosi zręczność postaci, która go przeczyta. U samej Czarnej Lilii możesz sprzedawać ukradzione przedmioty, których nikt inny nie kupuje.

Skok Narlena

Wrota Baldura (F)

W siedzibie **Gildii Złodziei [3]** porozmawiaj z **Narlenem Darkwalkiem**. Ten będzie miał dla Ciebie dwa proste zlecenia, które mają udowodnić umiejętności naczelnego złodzieja w twojej drużynie (**Imoen**).

Wrota Baldura (C)

Przejdź do północno-wschodniej części miasta (C), zostaw wszystkich członków drużyny tam gdzie się pojawili i wyślij Imoen (lub innego złodzieja, jeśli grasz

drużyną w niestandardowym składzie) na spotkanie z **Narlenem [C]**. Zadanie będzie proste - Imoen ma stać na czatach, podczas gdy ludzie Narlena będą plądrować dom. Kiedy na scenę wkroczy Najemnik Płomiennej Pieści, ostrzeż złodziei i wraz z całą drużyną ucieknij do **Gildii Złodziei**. Nie zabijaj strażnika, inaczej spadnie twoja reputacja, a dodatkowo obniży się nagroda od Narlena.

Jeśli dobrze się spiszesz, Narlen da Ci drugie zlecenie. Spotkaj się z Narlenem w nocy, pod karczmą **Ostrze i Gwiazdy** w południowo-wschodniej części miasta **(I)**.

Wrota Baldura (I)

Podobnie jak poprzednio, zostaw całą drużynę przy wejściu do tej lokacji i wyślij na spotkanie z **Narlenem [A]** samą Imoen. Jeśli Narlena nie będzie w umówionym miejscu, poczekaj aż zapadnie zmrok i wróć. Idź za Narlenem do domu **Gantolandana [4]**. Jest duża szansa, że na tym etapie gry Imoen będzie dwuklasowym Złodziejem/Magiem, a więc jej zdolności złodziejskie będą tymczasowo zablokowane. Musisz w takim razie mieć w pogotowiu zaklęcie "Otwarcie" lub zamiast Imoen wysłać do domu Minsca, który bez problemu forsuje większość zamków.

Wyślij Imoen/Minsca na pierwsze piętro domu Gantolandana i włam się do jego komody. W środku znajdziesz 3 perły i Kamień Łotrzyków, który jest celem włamania. Gantolandan przebudzi się na moment i zapyta co się dzieje, udawaj kota. Kiedy Gantolandan przebudzi się ponownie, powiedz, że się zgubiłeś i wyjdź z jego domu.

Wróć do Gildii Złodziei i zamelduj Narlenowi o sukcesie. Za fatyge możesz zatrzymać perły, a dodatkowo narlen pomoże Ci podczas zadania **Alatos i Gildia Złodziei** (opisanego w poprzednim punkcie).

Ubijanie Ankhegów

Wioska rybacka

Na północ od wioski spotkasz **Gerde [C]**. Kobieta da Ci zlecenie na zabicie 10 ankhegów, które panoszą się po okolicy. Nie możesz zabić więcej niż 10 sztuk, inaczej nie dostaniesz nagrody!

Ankhegów w okolicy pojawia się niezliczona ilość. Punkty, w których najczęściej można na nie trafić zaznaczone są na mapie czerwonym **X**. Ankhegi

odradzają się wydawałoby się w nieskończoność, ale teraz interesuje Cię tylko 10 sztuk, do czego wliczane są wszelkie bestie, które zabiłeś przed podjęciem zadania. Po ubiciu żądanej ilości robali, wróć do Gerde aby zainkasować całe 75sz. Po wykonaniu zadania możesz dalej polować na Ankhegi, tak długo, jak będą się odradzały (w sumie powinno ich być około 40. Zachowaj kilka skorup Ankhegów na później (np w beczke obok domu farmera). Będziesz mógł sprzedać je później.

Wrota Baldura (D)

Wszystkie skorupy ankhegów możesz sprzedać Fentenowi, który mieszka w zachodniej części miasta, w domu **[1]**. Możesz mu sprzedać tylko jedną skorupę, a za każdą dostaniesz 250sz.

Bazyliszek na wolności; Wieszcz G'axir

Bazyliszek na wolności

Wrota Baldura (I)

Wejdź do magazynu **Nadarina** w punkcie **[5]** i porozmawiaj z właścicielem. Okazuje się, że w dokach zagnieździł się większy bazyliszek. Udaj się tam, aby go zabic.

Wrota Baldura (H)

Wejdź do magazynu w punkcie **[5]**, gdzie od razu zaczepi Cię pracownik i

ostrzeże przed potworem. Bazyliszka najłatwiej zabić ognistą kulą, zanim Cię jeszcze zobaczy. Jeśli nie masz takiej możliwości, użyj na jednym z członków drużyny zwoju/czaru **ochrona przed petryfikacją** i puść go przodem. Za zabicie potwora otrzymasz 7000pd, a przy jego ciele znajdziesz naszyjnik oraz kamień Sfin. Zatrzymaj Sfin, który przyda Ci się w zadaniu **Wieszcz G'axir**.

Teraz wróć do Nadarina w sąsiedniej dzielnicy i zamelduj o postępach. Otrzymasz w nagrodę 1300pd oraz 1800sz.

Wieszcz G'axir

Wrota Baldura (I)

Wejdź do karczmy **Ostrze i Gwiazdy [1]** i porozmawiaj z **G'axirem**. Za skromną opłatą, w postaci kamienia Sfin, wieszcz objawi Ci twoją przyszłość, a w dodatku otrzymasz 1000pd. Jeśli nie posiadasz sfinu, wykonaj zadanie **Bazyliszek na wolności**.

Dziecko Brielbary

Wrota Baldura (C)

W północnej części miasta zaczepi Cię **Brielbara [B]**. Kobieta poprosi Cię o pomoc w uzdrowieniu dziecka, na które została rzucona klątwa. klątwe rzucił mag, Yago, który przebywa w tawernie Pochyła Latarnia.

Wrota Baldura (H)

Zejdź pod pokład **Pochyłej Latarni [1]**. Chcąc nie chcąc natkniesz się na

Desretę i jej towarzyszkę, choć nie są one związane z samym zadaniem. Zaakceptuj jej ofertę zademonstrowania cudów entropii, wtedy Desreta i Vay-ya zaatakują Cie. Zabi je obie, za co otrzymasz 3600pd, a przy ich zwłokach znajdziesz kilka drobiazgów.

Zejdź dwa poziomy niżej, gdzie znajdziesz samego maga **Yago**. Powiedz mu, po co tu przyszedłeś, wtedy ten zaatakuje. Zabij go i zbierz z jego zwłok Księgę Przekleństw Yago oraz inne cenne przedmioty. Za zabicie maga otrzymasz 1400pd.

Wrota Baldura (C)

Brielbara czeka na Ciebie w karczmie **Pod napuszonym Jesiotrem [2]**. Oddaj jej księgę Yago, a w nagrodę otrzymasz 1000pd, 200sz oraz +1 do reputacji.

Zaginiony syn farmera Bruna; Ghorak wyleczony!

Zaginiony syn farmera Bruna

Wioska rybacka

Na farmie w wiosce rybackiej trafisz na **Farmera Bruna [B]**. Jego syn, Nathan zaginął - prawdopodobnie w gnieździe ankhegów, do którego musisz się udać.

Gniazdo Ankhegów

Pozwiedzaj wszystkie korytarze gniazda i zabij wszystkie napotkane ankhegi. W punkcie [2] znajduje się "skarbiec" robali, w którym znajdziesz kilka cennych przedmiotów, 560sz oraz ciało syna farmera. Zabierz je do Bruna, a w nagrode otrzymasz 500pd.

Ghorak wyleczony!

Wrota Baldura (H)

Ghoraka znajdziesz w domu **[2]**. Dopadła go choroba, a raczej klątwa, z której

możesz pomóc mu się wyleczyć.

Wrota Baldura (B)

Skieruj się do gospody **Pod Trzema Baryłkami [6]** i udaj się na pierwsze piętro. Za obrazem znajdziesz **Czaszkę Kerepha**, która musisz dostarczyć kapłance w innej części miasta.

Wrota Baldura (D)

Zabierz czaszkę do **Domu Pani [5]** i porozmawiaj z **Agnasią**. Kobieta opowie

Ci historię Kerepha, po czym zdajmie klątwę z Ghoraka. W nagrodę otrzymasz 1000pd oraz +1 do reputacji. Możesz jeszcze zajrzeć do Ghoraka i zobaczyć jak się miewa.

Dochodzenie w siedzibie Ligi Kupieckiej

Wrota Baldura (G)

Jeśli pomogłeś **Aldethowi [A]** w Knei Otulisko w poprzednim rozdziale, spotkasz go teraz stojącego obok siedziby **Ligi Kupieckiej [1]**. Okazuje się, że w Lidze dzieją się podejrzane rzeczy. Pomóż Aldethowi rozwiązać tę zagadkę.

Wejdź do budynku Ligi Kupieckiej i porozmawiaj z **Irlentee**, który zaprosi cię na obchody "rocznicy" na drugim piętrze.

Wejdź na pierwsze piętro i porozmawiaj ponownie z Aldethem, który skieruje Cię do człowieka, któremu ufa - **Brandilara**. Porozmawiaj szczerze z Brandilarem, a dowiesz się więcej o sytuacji.

Na tym samym piętrz,e przeszukaj biurko w południowo-wschodniej komnacie. Znajdziesz tam listy, które musisz pokazać Brandilarowi.

Okazuje się, że liga kupiecka powoli przejmowana jest przez sobowtórniaki. Podczas rozmowy z Brandilarem, sotojący obok mag, Zorl, zmieni się w sobowtórniaka. Zabij go, po czym rusz na drugie piętro i zabij wszystkie sobowtórniaki, które tam spotkasz.

Nastepnie zejdź z powrotem na parter i zabij Irlentee, który również jest

zmiennokształtnym. Kiedy oczyścisz budynek ze wszystkich potworów, wróć porozmawiać z brandilarem i Aldethem, a w nagrodę otrzymasz 5000pd, 100sz oraz miecz półtoraręczny, **Kondar**.

Laetra i Louise

Wrota Baldura (A)

Wejdź do domu [4] i porozmawiaj z bliźniaczkami, które opowiedzą Ci historię i straszydle, które nocami zagląda im do okien. Po skończonej rozmowie, w domu pojawią się **Voltine** (matka bliźniaczek) oraz **Gervisse** (podejrzany typ). Porozmawiaj z dorosłymi, a szybko dojdziesz do wniosku, że Gervisse jest wspomnianym przez dziewczynki straszydłem, a nocami podgląda Viltine. Zabij Gervisse i porozmawiaj z matką bliźniaczek. Na końcu porozmawiaj jeszcze raz z dziewczynkami, a w nagrodę dostaniesz 1900pd oraz wszystko co znajdziesz przy złym magu.

Kradzież w Komnacie Cudów

Wrota Baldura (F)

W karczmie **Elfia Pieśń [1]** porozmawiaj z krasnoludem, **Brevlikiem**. Wysłuchaj go za pieniądze, a ten opowie Ci o swoim planie skoku na **Komnatę Cudów**. Za 500sz możesz pomóc mu w kradzieży teleskopu, wystawianego w muzeum.

Wrota Baldura (D)

Udaj się do **Komnaty Cudów [2]** między godziną 21:30 a 3:30. Będzie tam na

Ciebie czekać wspólniczka Brevlika, **Alora**. Zgódź się stanąć na czatach i w tym czasie włam się do widocznej na powyższym screenie gabloty, z której możesz bezpiecznie zwinąć teleskop. Wróć z teleskopem do Brevlika, a w nagrodę otrzymasz 5500pd, Różdżkę Błyskawic oraz 500sz.

Rybacy i kapłanka

Wioska rybacka

W wiosce rybackiej porozmawiaj z **Sonnerem [A]**. Rybak poprosi Cię o pomoc w rozprawieniu się z "wiedźmą", która utrudnia im połowy. Zgódź się pomóc rybakom w przepędzeniu kobiety.

Przejście Wyrm

Porozmawiaj z **Tenyą [A]** i powiedz, że przyszedłeś położyć kres jej łotrostwom. Rozpocznie się walka, ale postaraj się jedynie zranić, a nie zabić

kapłankę. Tenya przerwie walkę i opowie Ci prawdziwą wersję historii. Sugeruję zgodzić się pomóc kapłance w odzyskaniu naczynia, które ukradli rybacy. Wróć do Sonnera.

Wioska rybacka

Powiedz Sonnerowi, że wiesz o jego występkach i zażądaj zwrotu magicznej czary. Dojdzie do walki, więc zabij Sonnera i jego kompanów. kiedy będziesz miał już czarę, wróć do Tenyi.

Przejście Wyrm

Zwróć czarę kapłance, a w nagrodę otrzymasz 2500pd. Co więcej, kapłanka pomoże Ci w jednym z zadań we **Wrotach Baldura** (**Syn Tremaina**).

Syn Tremaina

Wrota Baldura (D)

Przechadzając się po zachodniej części miasta zostaniesz zaczepiony przez chłopca imieniem **Varci [A]**. Chłopiec bardzo potrzebuje twojej pomocy i poprosi Cię o spotkanie ze swoim opiekunem w pobliskim domu **[6]**.

Wejdź do domy Varciego i porozmawiaj z **Tremainem Belde'arem**. Okazuje się, że jego syn, Casson wdarł się Domu Królowej Wód, za co spotkała go

śmierć. Tremain poprosi Cię o odzyskanie ciała chłopca.

Wrota Baldura (H)

Jeśli pomogłeś Tenyi w zadaniu pobocznym **Rybacy i kapłanka** (bardzo sugerowane), możesz poprosić jedną z kapłanek o spotkanie z dziewczyną. **Tenya** ma wobec Ciebie dług, który teraz możesz wykorzystać, abyś nie musiał słono zapłacić za zwłoki chłopca. Przypomnij Tenyi o przysłudze, którą jest Ci winna i poproś o ciało chłopca. Wróć ze zwłokami Cassona do jego ojca.

Wrota Baldura (D)

W domu tremaina będzie czekał kapłan. Poprozmawiaj z nim dwa razy, a ten przywróci życie chłopcu. Porozmawiaj na koniec z Varcim, a dostaniesz w nagrodę 5000pd, 2000sz oraz **Tarczę Spadających Gwiazd +2.**

Marek i Lothander

Wrota Baldura (C)

To zadanie jest pośrednio związane z twoim dochodzenie w sprawie Żelaznego Tronu. Najlepiej wstrzymaj się z wykonaniem tego zadania, dopóki nie wykonasz zadania pobocznego **Syn Tremaina**! Po wejściu do tej części miasta zaczepi Cię Marek [A], który postraszy Cię, chcąc zmusić do zaprzestania poszukiwań. W tym momencie wydarzy się coś, o czym nie będziesz wiedział, aż do spotkania z jego towarzyszem, Lothanderem. Wyrusz w tym celu do centrum miasta.

Wrota Baldura (E)

Kiedy będziesz przechodził obok jarmarku w centrum, zaczepi Cię **Lothander [A]** i poinformuje, że Marek otruł Ciebie i twoją drużynę we śnie. Masz 10 dni

na znalezienie odtrutki, inaczej trucizna was zabije. Lothander może Ci pomóc, ale najpierw Ty musisz pomóc jemu. Ciąży na nim geas, przez który zmuszony jest by pracować dla Marka.

Pierwszym krokiem do zdjęcia geasu z Lothandera jest wizyta w **Namiocie Wróżbity [1]**. Zapłać **Mistrzowi Poznania** i zapytaj go, jak można zdjąć geas, który wiąże Lothandera. Wróżbita skieruje Cię do Domu Królowej Wód. Po wyjściu z namiotu porozmawiaj ponownie z Lothanderem i skieruj się do doków.

Wrota Baldura (H)

Porozmawiaj z jedną z kapłanek i poproś o spotkanie z **Jalantą Mistmyr**.

Będziesz musiał zapłacić za ten przywilej, ale nie masz większego wyboru. Porozmawiaj z Jalantą i poproś o pomoc w zdjęciu więz Lothandera. Jalanta zarząda od Ciebie w zamian **Księgi mądrości**, którą możesz zdobyć w **Domu Pani**.

Wrota Baldura (D)

Udaj się do Domu Pani [5] i porozmawiaj z **Chantalasem Ulbrightem**. Powiedz mu, że zginiesz jeśli nie zdobędziesz księgi. Jeżeli twoja charyzma i reputacja będą wystarczająco wysokie, kapłan odda Ci księgę za darmo - inaczej będziesz musiał za nią zapłacić.

Wróć z księgą do kapłanki w **Domu Królowej Wód** i oddaj ją w jej ręce, ale **najpierw** zarządzaj w zamian zwoju, który zdejmie geas z Lothandera.

Wrota Baldura (I)

Lothander czeka na Ciebie na pierwszym piętrze w **Ostrzu i Gwiazdach [1]**.

Lothander odda Ci jeden z dwóch składników antidotum. W nagrodę za pomoc otrzymasz 1500pd. Drugi składnik ma przy sobie **Marek**, który przebywa obecnie w karczmie **Spłoniona Syrena**.

Wrota Baldura (C)

Udaj się na pierwsze piętro w **Spłonionej Syrenie [3]**. Porozmawiaj z **Markiem** po czym zabij go. Zbierz drugi składnik odtrutki z jego zwłok, a zostaniesz automatycznie uleczony. Za tą całą bieganinę otrzymasz w nagrodę 10650pd, długi łuk **Obrońca Driad +2**, sztylet **Serce Golema +2**, misktury oraz 201sz.

Nadine i Euric

Wrota Baldura (E)

Wejdź do **domu Nadine [4]** i porozmawiaj z kobietą. **Nadine** poprosi Cię o znalezienie jej syna i wręczenie mu ochronnego amuletu. Weź amulet i udaj się do południowo-wschodniej części miasta.

Wrota Baldura (I)

Eurica, syna Nadine znajdziesz w **gospodzie [6]**. Wręcz mu matczyny amulet, a

w zamian otrzymasz 1000pd. Wróć teraz do kobiety i poinformuj ją o wykonaniu zadania. W nagrodę otrzymasz dodatkwoe 400pd oraz amulet magicznych pocisków **Utracony Dar**.

Rękawice Noralee; Kotek Petrine

Rękawice Noralee

Wrota Baldura (H)

W **magazynie [4]** spotkasz **Noralee**. Kobieta poprosi Cię o odzyskanie jej rękawic, kktóre zgubiła gdzieś w dokach.

Rękawice znajdziesz w jednej ze skrzyń obok **Domu Królowej Wód [6]** (skrzynia zaznaczona na mapie czerwonym **x**). Oddaj rękawice właścicielce, a otrzymasz 1000pd, dwie mikstury infrawizji oraz +1 do reputacji.

Kotek Petrine

Wrota Baldura (B)

Porozmawiaj z **Petrine [A]**, która poprosi Cię o odzyskanie z domu jej opiekuna pierścienia z anielską skórą, który jest ulubioną zabawką jej kota.

Wejdź do domu dziewczynki **[1]** i porozmawiaj o kocie z **Bherenem**. Ten poprosi Cię o zabicie zwierzaka, ale nie gódź się na to.

Wejdź na pierwsze piętro i przeszukaj podświetloną skrzynię, w której znajdziesz pierścień. Odnieś go do Petrine, a otrzymasz w podzekowaniu 500pd.

Przyjaciel Quinna; Szlamy i szluzy

Przyjaciel Quinna

Wrota Baldura (A)

Wejdź do domu **[5]** i porozmawiaj z **Quinnem**. Ten poprosi cię o odszukanie Nestera, który wyruszył za miasto.

Przejście Wyrm

Za domem kapłanki [1] trafisz na pojedynczego ankhega. Zabij go, a przy jego truchle znajdziesz sztylet nieszczęsnego Nestera. Zanieś go Quinnowi, a w

nagrode otrzymasz 950pd, +1 do reputacji oraz kamień szlachetny shandon.

Szlamy i szluzy

Wrota Baldura (C)

Wejdź do **Spłonionej Syreny [3]** i trzykrotnie porozmawiaj z **Lusselynem**. Przyjmij jego zakład, że nie dasz rady zabić galarety musztardowej na pierwszym piętrze.

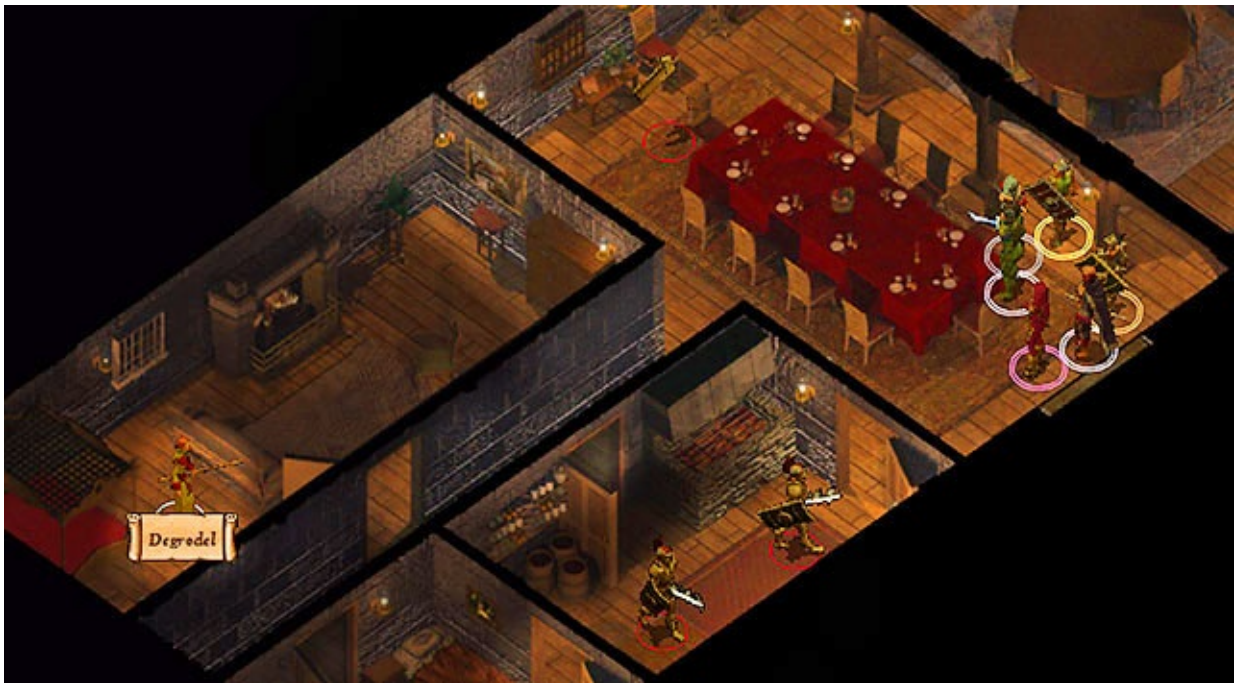
Przeszukaj pierwsze piętro gospody, gdzie znajdziesz galaretę. Zabij ją i wróć do **Lusellyna** po nagrodę, którą po części już przepił. Pod żadnym pozorem nie

rozmawiaj na pierwszym piętrze z **Panem Cieniem** jeśli masz przy sobie **Złote Pantalony**, inaczej stracisz je bezpowrotnie.

Hełm / Płaszcz Baldurana

Hełm/Płaszcz Baldurana

Wrota Baldura (A)



Wejdź do **domu Degrodela [2]**, w którym czeka Cię trudna walka z upiornikiem, strażnikami zguby i niewidzialnym myśliwym. Wygrana walka zaowocuje 17000 punktami doświadczenia. Kiedy już się z nimi rozprawisz, porozmawiaj z samym **Degrodelem**. Wysłuchaj jego propozycji odnalezienia **Hełmu Baldurana**. Dostaniesz od niego 6 zwojów zamiany kamienia w ciało, które będą potrzebne w następnej części zadania.

Wrota Baldura (E)

Wejdź do zamkniętego domu **Feloniusa Gista [2]**. Użyj zwojów zamiany

kamienia w ciało na pięciu stojących wzdłuż ścian posągach. Porozmawiaj z Vailem (odczarowany posąg w kącie) o Hełmie Baldurana (opcje dialogowe 2, 2, 2, 3). Dojdzie do walki ze wszystkimi odczarowanymi posągami, za którą otrzymasz 5800pd oraz zwój, zawierający wskazówki pomocne w odszukaniu Hełmu i Płaszcza baldurana.

Wrota Baldura (C)

Udaj się teraz do **Spłonionej Syreny [3]** i odszukaj zejście do piwnic, na tyłach pomieszczenia.

W piwnicach karczmy odszukaj kurtyzanę imieniem **Quenash**. Podczas rozmowy z nią wybierz kolejno opcje dialogowe 3, 6, 2, aby odzyskać od niej **Płaszcz Baldurana**. Dowiesz się również gdzie ukryty jest poszukiwany przez

Ciebie hełm.

Wrota Baldura (A)

Wejdź do gospody **Hełm i Płaszcz [1]** niedaleko domu Degrodela. Wejdź na ostatnie piętro i odszukaj skrytkę za obrazem (uważaj na pułapkę!). Kiedy będziesz miał już hełm, wróć do Degrodela.

Teraz zanim zaczniesz rozmowę z Degrodelem, ustaw członków swojej drużyny tak, aby otoczyć czarodzieja i przygotuj się na szybkie zadanie mu ciosu po rozmowie. Zacznij rozmowę z Degrodelem, podczas której ten wręczy Ci nagrodę w wysokości 5000sz, wezwie swoich magicznych strażników i będzie próbował teleportować się z hełmem. Szybko zabij maga i zajmij się jego pupilami. Za zabicie zdradzieckiego Degrodela otrzymasz 1800pd, a za jego pupuli dodatkowe 9000pd. Przy ciele maga znajdziesz Hełm Baldurana i w ten sposób zdobędziesz oba artefakty legendarnego herosa.

Zniewolona nimfa; Plaga zombie

Zniewolona nimfa

Wrota Baldura (B)

Spacerując po północnej części miasta zostaniesz zaczepiony przez maga **Ramazitha [B]**. Ramazith poprosi Cię o wyswobodzenie pewnej nimfy z rąk innego czarodzieja, Ragefasta.

Wrota Baldura (D)

Udaj się do domu **Ragefasta [4]** i porozmawiaj z właścicielem. Okazuje się, że

Ragefast, zaślepiony miłością do nimfy, przetrzymuje ją wbrew jej woli. Podczas rozmowy wybierz opcje dialogowe 2, 2, 1, 3, a mag pozwoli odejść nimfie. W nagrodę otrzymasz 2000pd oraz kosmyk włosów nimfy.

Wrota Baldura (B)

Wróć do północnej części miasta i wejdź do **Wieży Ramazitha [5]**. Porozmawiaj z magiem przy pomocy postaci, która ma dobrą odporność na elektryczność, ponieważ rozzłoszczony Ramazith rzuci w jej kierunku błyskawice i ucieknie na szczyt wieży (jeśli będziesz szybki, możesz zabić Ramazitha zanim się teleportuje). Tak czy inaczej, zacznij wspinaczkę na 5 pietro budynku.

Na każdym kolejnym piętrze wieży czeka Cię walka z różnymi potworami. Przedarcie się na ostatnie piętro nie powinno być jednak zbyt dużym wyzwaniem i dostarczy dodatkowych punktów doświadczenia.

na szczycie wiezy zabij maga (jeśli nie udało Ci się tego zrobić na parterze), za co otrzymasz 4000pd. przy jego zwłokach znajdziesz bardzo cenny **Amulet**

Metaczarów. Na koniec przeszukaj dokładnie półki z książkami maga.

Wrota Baldura (F)

mając w posiadaniu kosmyk włosów nimfy, porozmawiaj z **Hablazzerem Drinem** w **Czarodziejskich Rozmaitościach [2]**. Czarodziej zaoferuje Ci 500sz za kosmyk. Jeśli się nie zgodzisz, Drin zaoferuje Ci uszycie **Płaszcza Nimfy** w zamian za kosmyk i 100sz.

Plaga zombie

Farma

Na farmie poza murami Wrót Baldura spotkasz **Wenrica [A]**, który poprosi cię o pomoc w ubiciu zombich, które panoszą się po farmie. Przyjmij jego propozycję.

Obejdź dokładnie farmę i odszukaj kilka grup zombich (ich lokalizacje zaznaczone są na mapie czerwonym **x**). Po zabiciu wszystkich nieumarłych wróć do Wenrica po nagrodę w wysokości 800pd i 150sz.

Rozdział 6 - zadania główne

Śledztwo Candlekeep

Śledztwo Candlekeep

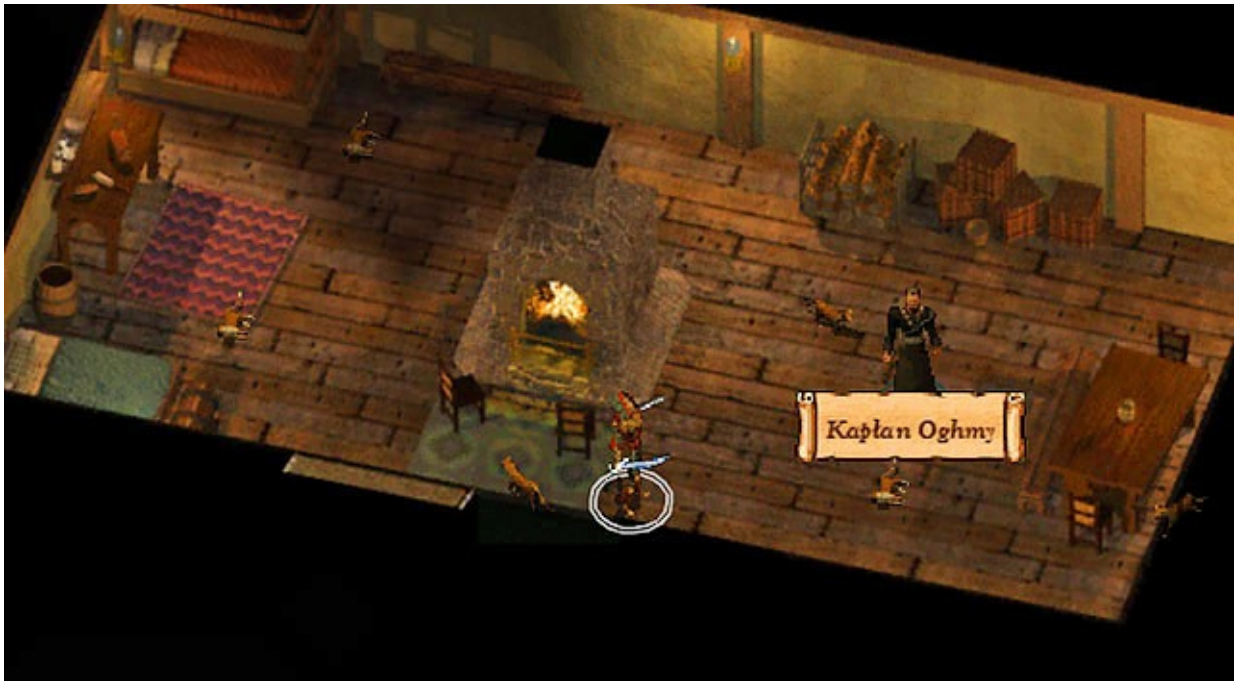
Dziennik: *Wróciliście do Candlekeep. Musicie znaleźć Rieltara i poznać jego powiązania z ostatnimi wydarzeniami. Powinniście natychmiast skierować się do wewnętrznej twierdzy.*

Candlekeep

Rozdział 6 rozpoczniesz stojąc u bram twierdzy **Candlekeep**. Od księcia Eltana otrzymałeś grube tomiszcze, które po przekazaniu **Klucznikowi [A]** zapewni Ci

wstęp za mury.

Zupełnie opcjonalnie możesz porozmawiać z **Hullem [B]** i poprosić go o pomoc (jego słynny lek na kaca), wtedy ten wręczy Ci antidotum. Przeszukaj pobliską skrzynię, w której znajduje się trochę zlota.



W **kwaterach kapłanów [1]** trafisz na podejrzanego **Kapłana Oghmy**,

otoczonego martwymi kotami. Wymuś z niego, aby powiedział Ci, co wyprawia z tymi zwierzakami (opcje dialogowe 1, 1, 1), aż ten w końcu zmieni się w sobowtórniaka. To da Ci jasny obraz tego, co dzieje się w twierdzy. Za pokonanie potwora otrzymasz 420pd oraz kilka magicznych bełtów.

Biblioteka Candlekeep

Wejdź do **wewnętrznej twierdzy [2]**, gdzie u progu przywita Cię **Karan**. Wypytaj go o sytuację w Candlekeep (opcje dialogowe 2, 1), aby dowiedzieć się o przybyciu ludzi Żelaznego Tronu i podejrzanych kupców. Przemierzając kolejne piętra trafisz na wielu innych przyjaciół, których również możesz (a nawet powinieneś, zresztą sami będą nawiązywali z Tobą rozmowę) wypytać o wszystko co wiedzą na temat sytuacji w twierdzy.

Na pierwszym piętrze zagadnie do Ciebie **Koveras**, który będzie chciał przekazać w twoje ręce magiczny pierścień, który podobno przechowywał dla Ciebie w imieniu Goriona. To oczywiście bzdura. Niezależnie od tego czy przyjmiesz pierścień czy nie, twój los i tak jest przesądzony, więc równie dobrze możesz skorzystać z oferty Koverasa. Zalecałbym jednak uniknąć rozmowy z Koverasem, dopóki nie zwiedzisz całej biblioteki, w której znajdziesz mnóstwo wartościowych przedmiotów - zwłaszcza zwojów magicznych, które leżą na licznych półkach z książkami. Aby pchnąć fabułę do przodu, prędzej czy później i tak musisz porozmawiać z tym jegomościem.

Na drugim piętrze przebywa poszukiwany przez Ciebie **Rieltar** i jego poplecznicy. Rieltar zażąda, abyś się wynosił. Masz teraz dwie możliwości. Albo odejść w spokoju, albo wyzwać Rieltara do walki. Niezależnie od tego, jaką drogę wybierzesz, i tak zostaniesz wrobiony w jego morderstwo, więc równie dobrze możesz naprawdę dokonać tego czynu. Ostrzegam jednak, że jeśli postanowisz zabić go w tej chwili, nie będziesz mógł kontynuować zwiedzania biblioteki, w tym pokoju Goriona. Najlepiej nie zbliżaj się do komnaty Rieltara, dopóki nie przeszukasz wszystkich pięter. Wróć tutaj, kiedy będziesz gotowy na nieuniknione aresztowanie. Jeśli postanowisz wtedy zabić Rieltara i spółkę, otrzymasz za to 7575pd, 969sz oraz wiele cennych przedmiotów magicznych. Jeśli porozmawiasz z nim i odejdziesz w spokoju, będziesz wciąż mógł zwiedzić wszystkie piętra poza ostatnim, na którym przebywa Tethoril, a w zamkniętych szafkach znajduje się najlepszy łup.

Na trzecim piętrze spotkasz **Shistala**. Porozmawiaj z nim i pociągnij go za język, ponieważ zdaje się on wiedzieć więcej niż powinien. Jeśli będziesz dociekliwy, Shistal w końcu zmieni się w większego sobowtórniaka, wartego 4000pd.

Na czwartym piętrze zagadnie do Ciebie **Piato**, przyjaciel twojego ojczyma.

Kapłan skieruje Cię do pokoju Goriona, w którym znajdziesz między innymi list, który wyjaśni Ci twoją przeszłość i pochodzenie.

Na ostatnim piętrze przeszukaj komnaty **Tethorila** i **Ulraunta**. W ich kufrach znajdują się magiczne artefakty oraz spore ilości złota. Kiedy będziesz już gotowy, udaj się na spotkanie z Rieltarem na drugim piętrze.

Jeśli postanowisz zabić Rieltara, na pierwszym i na trzecim piętrze będą na Ciebie czekali strażnicy. Ich zadaniem jest oczywiście pojmanie twojej drużyny. Nie stawiaj oporu, inaczej natychmiast zginiesz.

Jeśli wybierzesz drogę pokojową i nie zabijesz Rieltara, zostaniesz pojmany dopiero na ostatnim piętrze, przez **Strażnika Bramy**.

Morderstwo

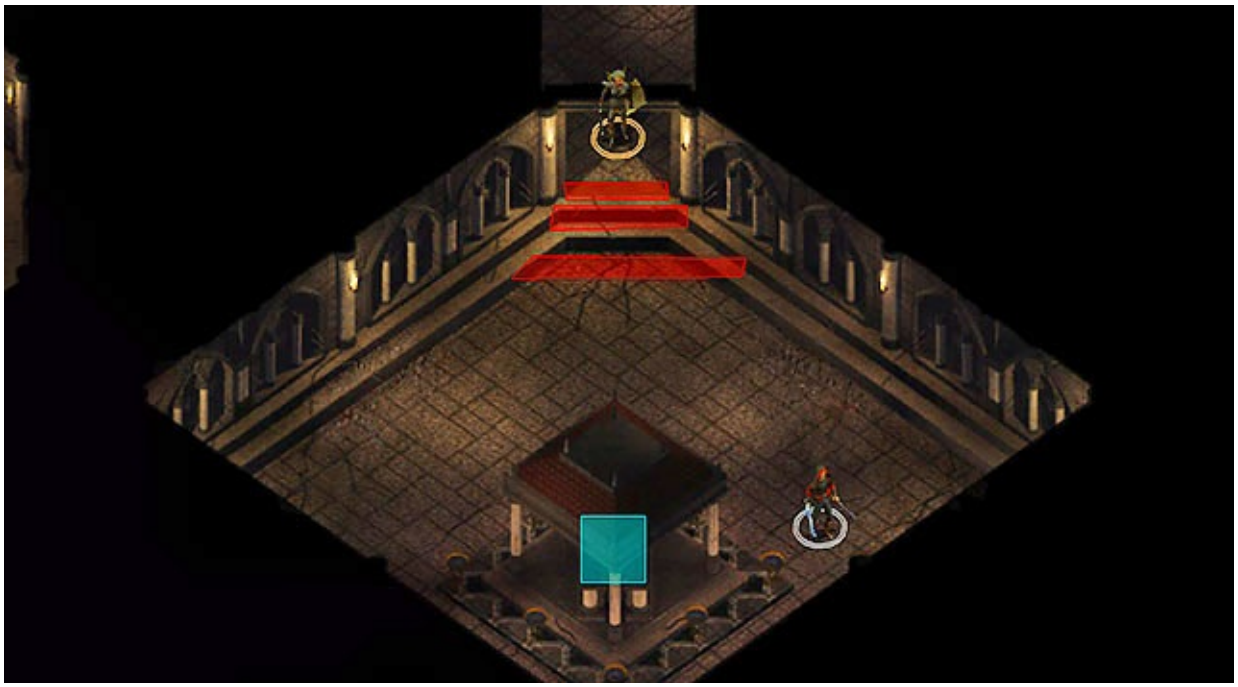
Dziennik: *Jesteś oskarżony o zabójstwo kilku wysokiej rangi oficerów Żelaznego Tronu, w tym Rieltara. Koveras zdradził Cię. Musisz mu się przyjrzeć z bliska.*

Po aresztowaniu znajdziesz się w celi więziennej. Na twoje spotkanie najpierw przyjdzie Ulraunt, przekonany o twojej winie, niezależnie od tego co naprawdę zrobiłeś i co mu odpowiesz. Następnie przyjdzie z wizytą Tethoril, który ufa w twoje intencje (nawet jeśli zabiłeś Rieltara) i pomoże Ci w ucieczce. Zostaniesz teleportowany do małego pomieszczenia w katakumbach pod Candlekeep.

Katakumby - poziom 1

Pomieszczenie, w którym się znajdziesz jest najzupełniej bezpieczne, więc możesz tutaj odpocząć, jeśli będziesz potrzebował zregenerować siły lub zapamiętać zaklęcia. Przeszukaj wszystkie półki z książkami, na których znajduje się mnóstwo zwojów z zaklęciami. Szczególnie warte uwagi jest zaklęcie Drzwi Cienia.

Wyrusz w głąb katakumb. Na twoje spotkanie wyjdzie **Phyldia [A]**, która jak łatwo się domyślić jest kolejnym sobowtórniakiem. Na niższym poziomie katakumb spotkasz ich całe mnóstwo. W katakumbach miej oczy otwarte na liczne pułapki, które zaznaczone są na naszej mapie czerwonym **x**. Jeśli grasz zgodnie z zaleceniami tego poradnika i przeszedłeś wszystkie dostępne zadania poboczne, twoja Imoen pewnie w tym momencie nie ma możliwości korzystania ze swoich złodziejskich umiejętności. W takiej sytuacji z pomocą przyjdzie czar **wykrycie pułapek**, którym dysponuje **Jeheira**. Nie będziesz miał niestety możliwości rozbrajania znalezionych pułapek, więc będziesz zmuszony do rozbrajania ich własnym ciałem. Pułapki aktywują głównie błyskawice i kule ognia, więc do "rozbrajania" możesz użyć postaci z dobrą odpornością na elektryczność i ogień. Do otwierania wszelkich zamkniętych pojemników użyj oczywiście zaklęcia **otwarcie**.



W krypcie **[2]** znajduje się grobowiec, w którym spoczywa **Wolumin Zrozumienia**. Księga, która na stałe zwiększa mądrość postaci, która ją przeczyta. Najlepiej oddaj wolumin **Jeheirze**.

W krypcie **[3]** znajdziesz kolejny grobowiec, a nim wiele przydatnych mikstur i kilka błyskotek.

Udając się do krypty **[4]**, trafisz na hordę pająków przenikających. Dodatkowo, w drzwiach prowadzących do krypty zamontowana jest pułapka uwalniająca sieć. Najlepiej puść przodem postaci, posiadające swobodne ruchy, podczas gdy reszta drużyny będzie strzelała do pająków z daleka.

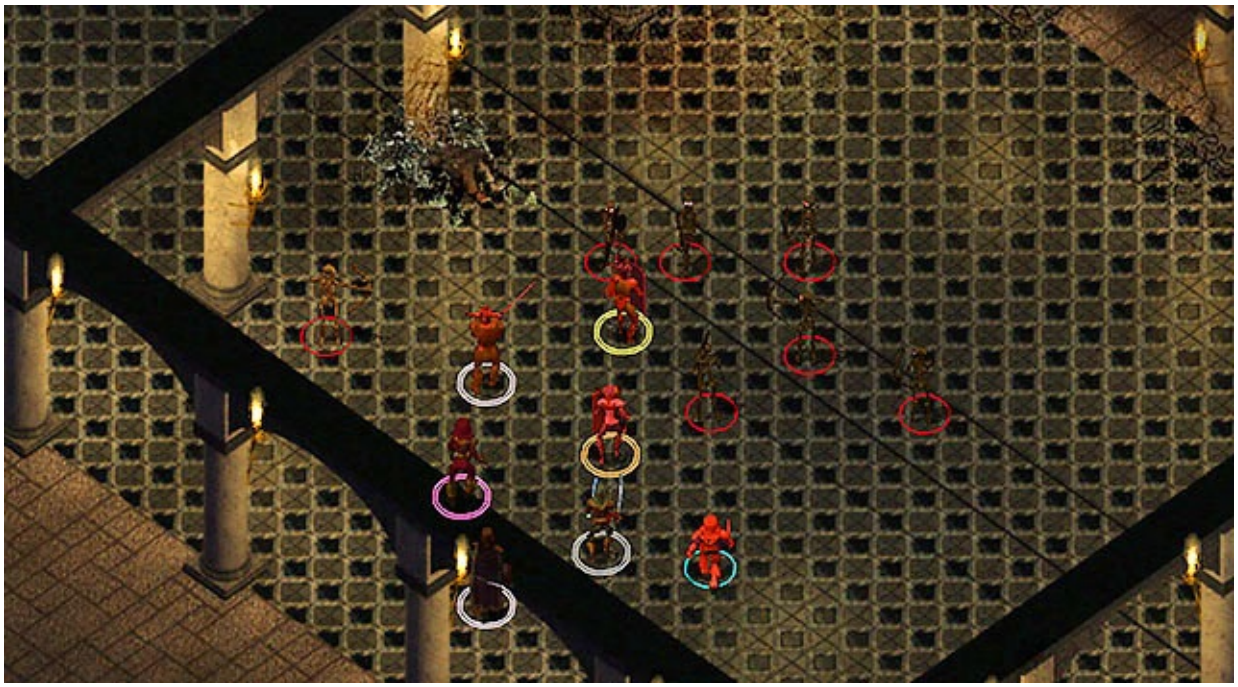
Po zabiciu pająków, wejdź do krypty i otwórz grobowiec (uwaga na kolejną

pułapkę - ognistą kulę). Znajdziesz w nim **Grimuar Owocnych Ćwiczen**, podnoszący na stałe siłę postaci. Polecam użycie księgi przez głównego bohatera. Oprócz księgi, w grobowcu znajduje się również drogocenny kamień łotrzyków doskonały płaszcz ochronny **Tarcza Druha**.

Na koniec pozostaje Ci odwiedzenie krypty **[5]**, którą zamieszkują Ghasty. Ubij straszydła i przeszukaj stos ciał. Teraz udaj się do wyjścia w punkcie **[6]**.

Katakumby - poziom 2

Na tym poziomie **każdy**, kogo spotkasz to sobowtórniaki, więc czeka Cię sporo walki. Wyjątek stanowią dwa krasnoludy, **Arkanis** i **Deder**. Jeśli im zaufasz, przyłączą się do Ciebie tymczasowo i pomogą przedrzeć przez kolejne korytarze.



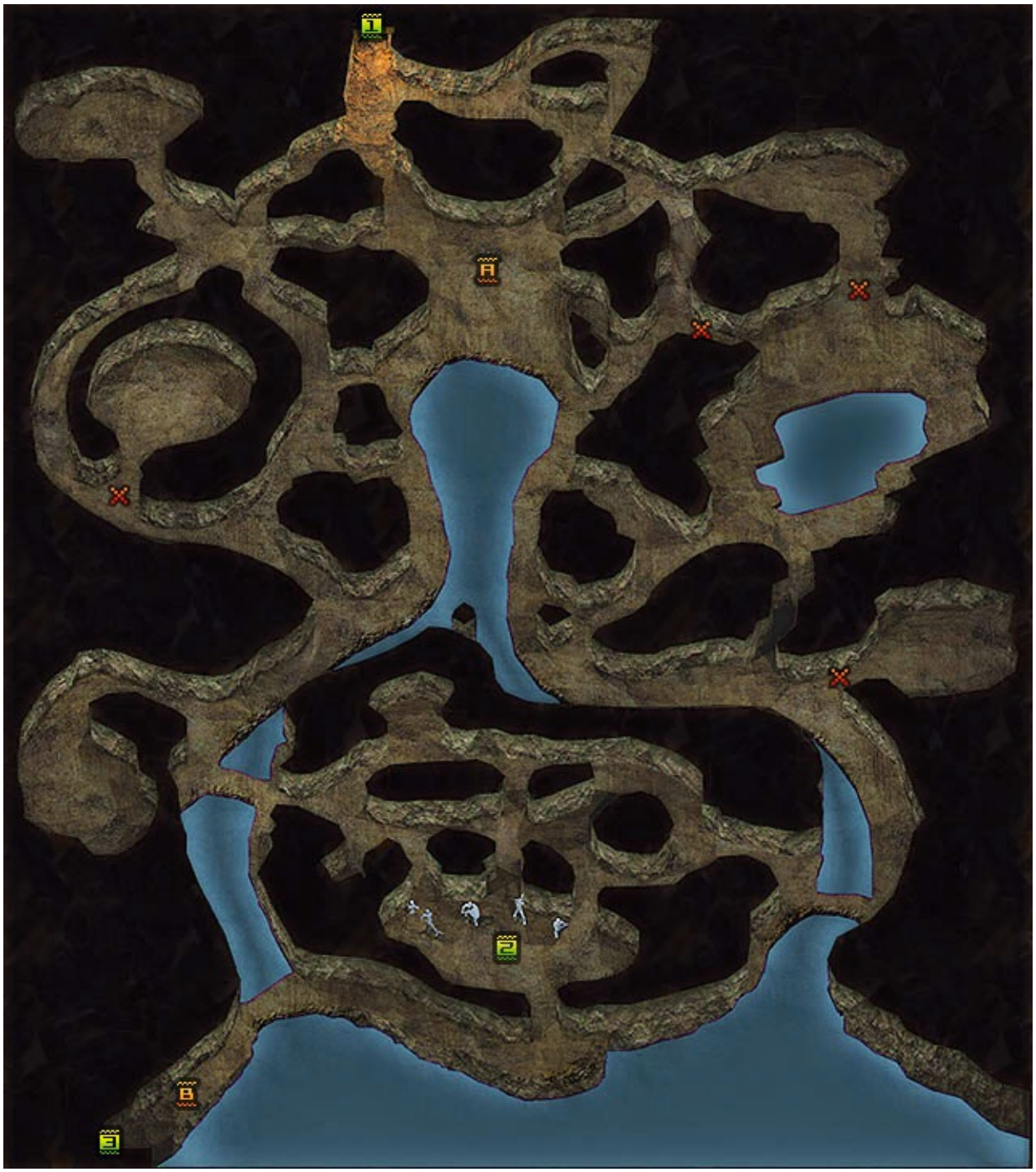
Poza sobowtórniakami, katakumby zamieszkują również liczne zastępy szkieletów, których pokonanie nie powinno sprawić Ci zbyt wiele kłopotów. Pamiętaj tylko o unikaniu pułapek.

Przy wyjściu z głównej sali katakumb zostaniesz zatrzymany przez **Elminstera**, **Tethorila** i **Goriona**. Jak łatwo się domyślić, to również są zmiennokształtni,

którzy próbują zwabić Cię w zasadzkę. Możesz udać, że im wierzysz, albo zabić na miejscu. Jeśli dasz się zwabić w pułapkę, i tak będziesz musiał się z nimi zmierzyć.

Po walce udaj się do punktu **[2]**, w którym znajduje się wyjście.

Jaskinie Candlekeep


1
A
2
B
3

Po wyjściu z katakumb znajdziesz się w rozległej sieci jaskiń. Na początku czeka Cię walka z **Pratem [A]** i pozostałymi ludźmi Sarevoka. Zabij ich, skupiając się w pierwszej kolejności na magach, inaczej walka może szybko przybrać zły obrót. Za pokonanie tej grupki otrzymasz w sumie 4950pd, 323sz oraz wiele pomniejszych artefaktów, zwojów magicznych oraz klejnotów.

W wielu zakamarkach jaskiń czają się różnego rodzaju pająki. Walka z nimi jest zupełnie opcjonalna, ponieważ będziesz musiał w tym celu zboczyć z głównej trasy. Warto jednak poświęcić na to chwile, ponieważ pająki są doskonałym źródłem doświadczenia. Uważaj jedynie na liczne sieci-pułapki, zaznaczone na mapie czerwonym **x**.

W punkcie **[2]** czekają na Ciebie dwa większe bazyliszki w otoczeniu kilku zamienionych w kamień nieszczęśników. Zanim wejdziesz do tej groty, rzuć na któregoś z członków drużyny czar **ochrona przed petryfikacją**, lub wypij miksturę lustrzanych oczu.

Po rozprawieniu się z bazyliszkami, ustaw swoją drużynę tak jak na powyższym screenie i puść jedną z postaci przodem. Na spotkanie wyjdzie Ci **Diarmid [B]**. Zanim otworzy się okno dialogowe, postaraj się zwabić go do zastawionej przez Ciebie pułapki. Podczas rozmowy Diarmid weźmie Cię za Prata, więc skorzystaj z tej okazji, aby wypytać go o wszystko co wie o Sarevoku i Żelaznym Tronie. Niezależnie od tego jak zakończysz rozmowę, Diarmir będzie chciał uciec, ale jeśli skorzystałeś z mojej rady, będziesz mógł go zabić, zanim ten zniknie z ekranu.

Wyjście z jaskini w punkcie **[3]** zakończy rozdział 6 i przeniesie Cię poza mury **Candlekeep**.

Rozdział 7 - zadania główne

Sarevok rośnie w siłę

Sarevok rośnie w siłę

Dziennik: *Wygląda na to, że Sarevok walczy o tytuł Wielkiego Księcia. Jego powiązania z Żelaznym Tronem sprawiły, iż stał się popularny wśród mas, gdyż wielu wiąże jakość żelaza z wynikiem nadchodzącej wojny z Amn.*

Wrota Baldura (H)

Po ucieczce z **Candlekeep**, udaj się prosto do doków we Wrotach Baldura.

Musisz ponownie zinfiltrować budynek **Żelaznego Tronu [1]**. Już na progu zostaniesz zaczepiony przez opuszczającą "tonący statek" **Dhanial**. Krótka rozmowa z nią dostarczy Ci pierwszych informacji na temat planów Sarevoka.

W głównym holu zatrzyma Cię **Pang**. Jeśli zaczniesz mu grozić, dojdzie do walki. Możesz jej uniknąć i uzyskać od niego sporo informacji poprzez wybranie pokojowych opcji dialogowych (2, 1).

Na pierwszym piętrze trafisz na kolejnego, uciekającego członka Tronu, **Gregora**. Podobnie jak poprzednio, bardziej opłaca się wyciągnąć z niego trochę informacji (opcje dialogowe 2, 2, 1) niż go zabijać.

Na drugim piętrze czeka Cię podobne spotkanie, z **Kalessią**. Wybierz opcje dialogowe 2, 1, aby pozyskać więcej informacji.

Trzecie piętro - ta sama sytuacja. Kupiec **Wirthing**, który Cię zagadnie dobrze wie jaka była twoja rola w upadku Tronu, ale nie jest groźny. Wręcz przeciwnie, sam chętnie wyjawi to co wie na temat sytuacji w mieście.

Na szczycie wieży spotkasz **Cythandrię**, która chroni ważne dokumenty. Zabij ją i jej ogry, za co otrzymasz w sumie 4500pd, 350sz i trochę łupu. Z jej zwłok

zabierz dwa listy oraz **Pamiętnik Sarevoka** (ważne). Opcjonalnie, możesz ją nieco zmiękczyć i sama odda Ci papiery, po czym ucieknie.

Po mieście kręci się **Przywódca Płomiennej Pięści [A]**. Mając przy sobie dokumenty zabrane Cythandrii, pozwól się pojmać. Zostaniesz zaprowadzony do siedziby straży.

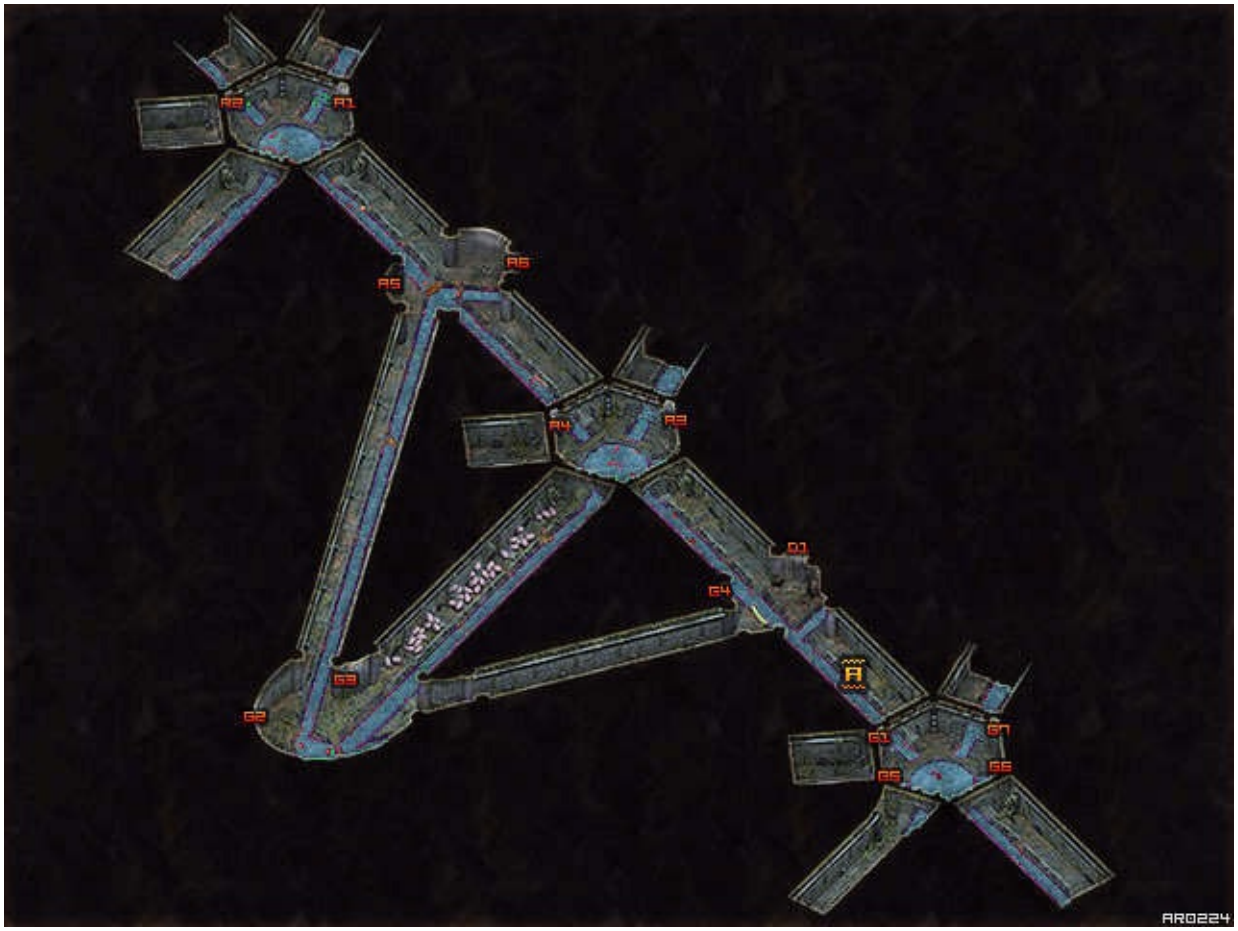
Wrota Baldura (G)

G1
G2
G3
G4
G5
G6
G7
AR1100

W siedzibie **Płomiennej Pięści [1]** zostaniesz postawiony przed obliczem **Angelo Dosana**, współpracownika Sarevoka. Angelo zabawi się w sędziego, przysięgłego i kata zarazem, skazując Ciebie i twoją drużynę na śmierć. Podczas rozmowy z nim powstrzymaj język i bądź łagodny w słowach, inaczej Angelo zabije jednego z członków twojej drużyny.

Do chwili wykonania wyroku, zostaniesz osadzony w więzieniu, którego nie można opuścić normalnymi metodami. Na szczęście w jednej z cel spotkasz niezrównoważonego mordercę, **Neba**. Rozmawiaj z nim tak długo, aż ten zaoferuję Ci pomoc w ucieczce, w zamian za rozwiązanie jego zagadek. Odpowiedzi na jego pytania to "**33**", "**lustro**" i "**jutro**".

Po rozwiązaniu zagadki Neba, znajdziesz się na tyłach siedziby **Płomiennej Pięści [1]**. Wbrew rozsadkowi, musisz wrócić tam z powrotem głównym wejściem. Sytuację utrudniają najemnicy, którzy patrolują okolicę i są wrogo nastawieni. Jeśli nie chcesz poważnie naruszyć swojej reputacji, powinieneś unikać walki z nimi, co może być nieco podchwytliwe.



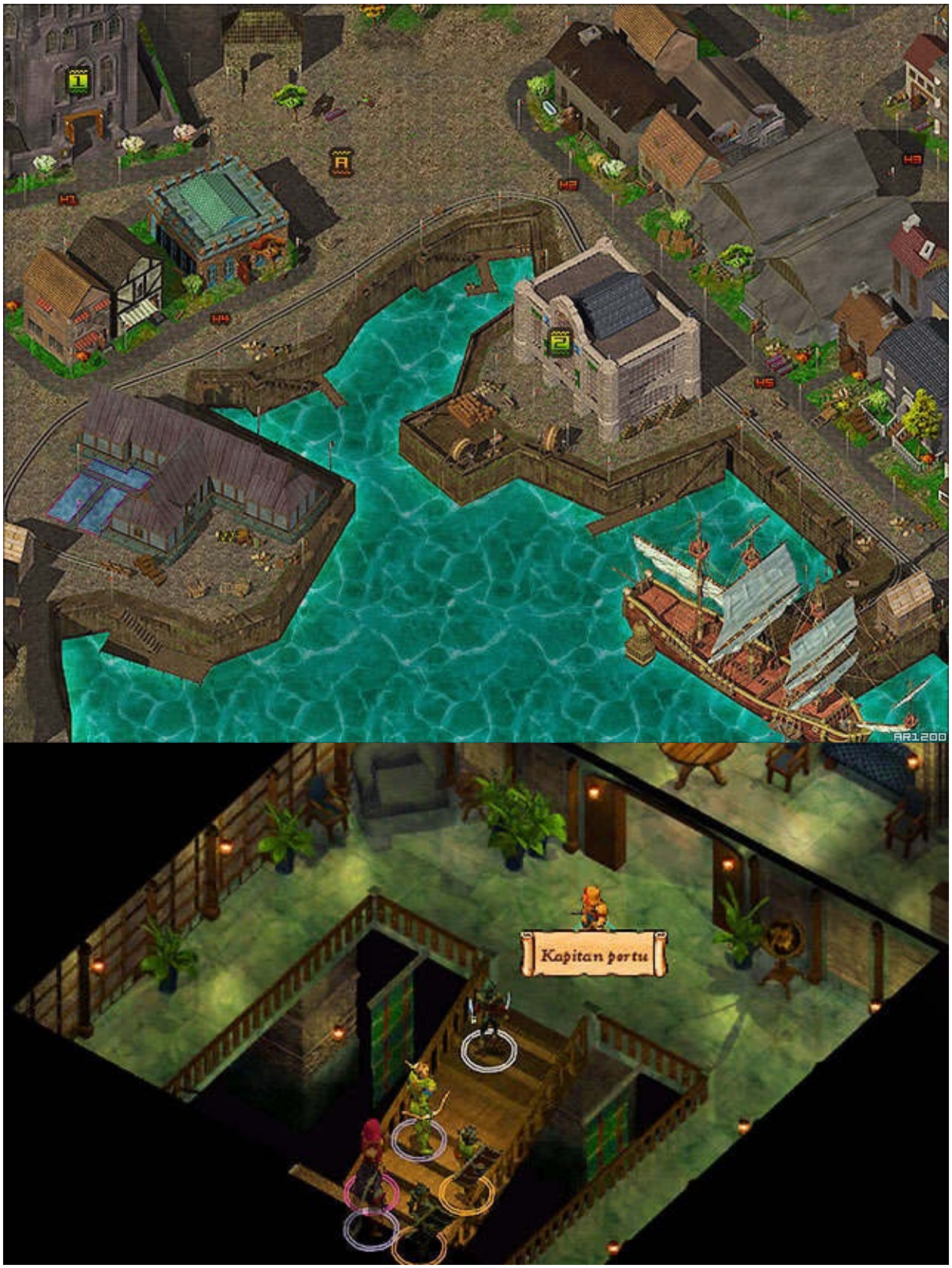
Dwóch najemników stoi niedaleko bramy budynku, więc trudno będzie ich ominąć. Nawet, jeśli szybko wejdziesz do budynku, i tak podążą za Tobą. Musisz wykazać się odrobiną kreatywności i najlepiej skorzystaj z w tym celu z kanałów. Szerokim łukiem, trzymając się północnej strony mapy dotrzyj do włazu **G3**, po czym opuść kanały sąsiednim włazem **G2**. Znajdziesz się za budynkiem Żelaznej Pięści i stąd, trzymając się blisko ścian budynku, powinieneś bezpiecznie dotrzeć do środka.

Zupełnie opcjonalnie, możesz w kanałach stoczyć walkę z **Szlumpszą Królem Kanałów [A]**. Przed walką wypytaj go o jego przeszłość (opcje dialogowe 1, 1). Za pokonanie króla kanałów i jego podopiecznych otrzymasz 3390pd.

Kiedy znajdziesz się z powrotem w Płomiennej Pięści, u progu zatrzyma Cię **Benjy** i po krótkiej rozmowie zaatakuje, wraz ze swoimi najemnikami.

Teraz udaj się do kwatery Księcia Eltana. Tuż przy wejściu zatrzyma Cię **Kent**, który nie jest wrogo nastawiony. Dowiesz się od niego, że uzdrowiciel zajmujący się chorym księciem jest bardzo podejrzany. Porozmawiaj z uzdrowicielem, **Rashadem**. Przesłuchaj go, aż ten w końcu zmieni się w większego sobowtórniaka. Zabij go, a następnie porozmawiaj z samym **Księciem Eltanem**. Eltan poprosi Cię o zabranie go do przyjaciela, w **Budynku Kapitanatu**, który znajduje się w dokach. Ponadto, wręczy Ci list wyjawiający imiona jego niedoszłych morderców, Slythe i Krystin, którzy przebywają w **Głębokich Piwnicach**.

Wrota Baldura (H)



Unikając kontaktu z najemnikami Płomiennej Pięści, zanieś księcia do kapitana

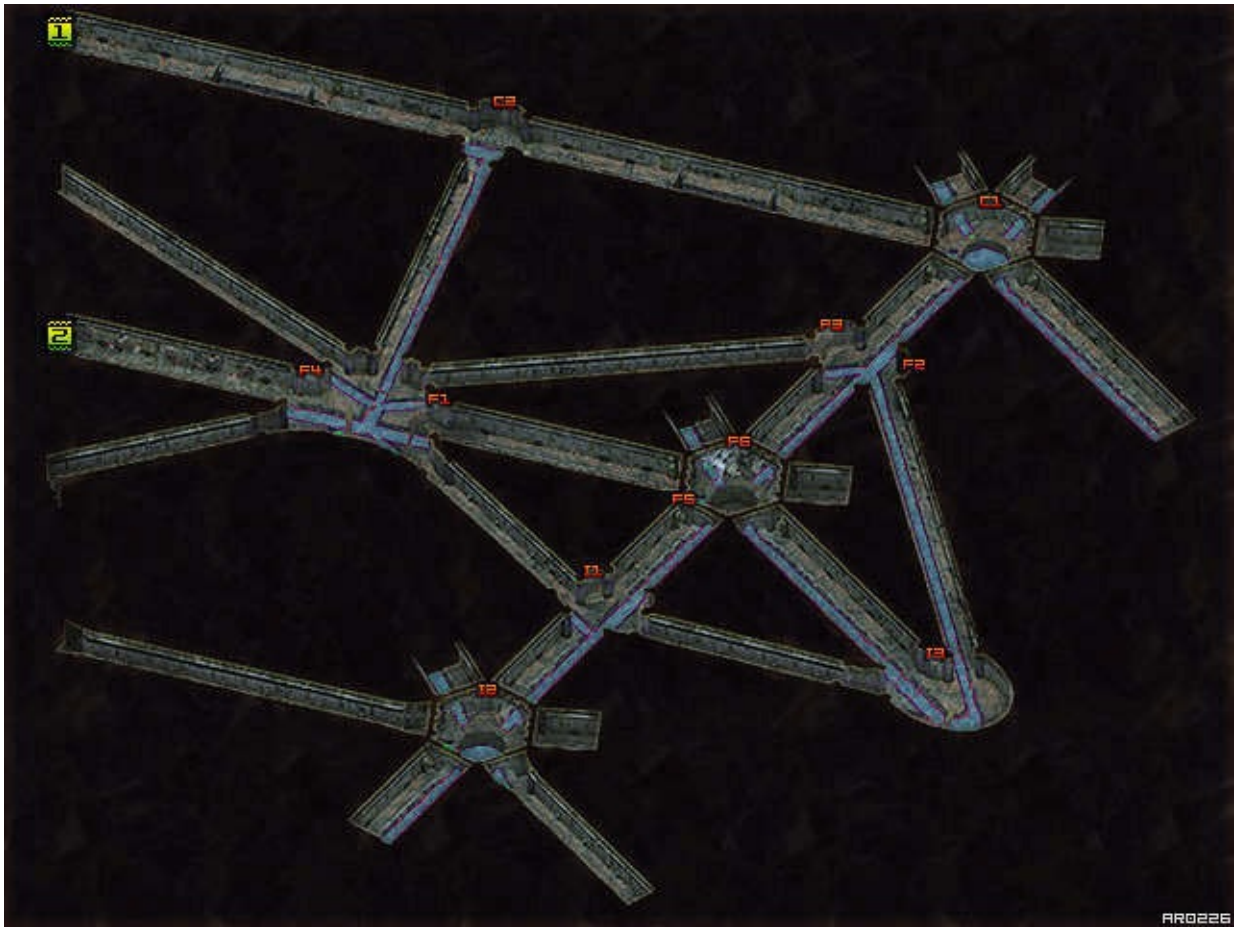
portu w **budynku Kapitanatu [2]**. Za ten uczynek otrzymasz 2500pd.

Po rozstaniu z księciem, udaj się do kanałów, włazem **H5**.

Kanały

Z punktu, w którym się znalazłeś udaj się do wyjścia [1]. Opcjonalnie, możesz pokusić się o walkę ze **Sczurkiem [A]** oraz jego koboldami. Za pokonanie

szczurka otrzymasz 350pd, a z ciał koboldów możesz zebrać sporo ognistych strzał.



W następnej części kanałów musisz jedynie przejść z punktu **[1]** do punktu **[2].** Jeśli wykonałeś w 5 rozdziale zadanie **Znikający Mieszkańcy**, nic szczególnie groźnego nie powinno stanąć Ci na drodze. Wyjście **[2]** prowadzi prosto do **Głębokich Piwnic**, stanowiących podziemia karczmy **Pod Spłonioną Syreną**.

Wrota Baldura (C)

Zabójców, nasłanych na księcia Eltana znajdziesz w samym centrum **Głębokich Piwnic** pod karczmą **[1]**. Zabij **Slythe** i **Krystin**, za co otrzymasz 8000pd, a przy

ich ciałach znajdziesz Miecz **Ciosów w Plecy**, sztylet **Długi Kieł: "Grabaż" +2**, procę +1, 132sz, obciążający ich list oraz **zaproszenie** na koronację.

Wrota Baldura (B)

Z zaproszeniem w ręku, udaj się do **Zamku Książęcego [1]**. Przedstaw zaproszenie **Billowi [A]**, po czym zrób to samo, kiedy znajdziesz się w zamku.

Nie opuszczając przedsionka, rzuć na drużynę wszystkie czary obronne i wzmacniające, które mogą pomóc Ci w nadchodzącej walce. Kiedy będziesz gotowy, wejdź do głównej sali, w której odbywa się koronacja **Sarevoka**. W

pewnym momencie Sarevok zwróci uwagę na waszą obecność, wtedy możesz przedstawić zgromadzonym ludziom dowody, obciążające Sarevoka (do tego celu musisz mieć przy sobie jego pamiętnik oraz inne dokumenty, które do tej pory zgromadziłeś). Część z zebranych w sali ludzi zmieni się w sobowtórniaki. Zabij wrogów, dbając o to, by nikt inny nie ucierpiał (zwłaszcza **Książę Belt**). W pewnym momencie do walki przyłączy się sam Sarevok, ale w tym miejscu nie da się go zabić i w pewnym momencie **Winski Perorate** przeteleportuje go gdzieś poza pałac. Książę Belt, korzystając z mocy swojej bogini zlokalizuje Sarevoka i przeteleportuje Cię do **Gildii Złodziei**.

Jeśli chcesz skorzystać z licznych skarbów, które znajdują się w pałacu, wróć tutaj przed dalszym pościgiem za Sarevokiem.

Ostatnie chwile tandemu

Dziennik: *Po tym, jak dowiedziałem się, że Sarevok przeteleportował się do Gildii Złodziei, Liia zaproponowała bym podążył za nim. Nigdy nie zostawi Cię w spokoju, więc nie masz innego wyboru, jak zmierzyć się z nim.*

Wrota Baldura (F)

Kiedy znajdziesz się w **Gildii Złodziei [1]**, zaczepi Cię **Denkod** i skieruje Cię do Labiryntu Złodziei (schody po prawej), którym uciekł Sarevok.

Jeśli masz zamiar zmierzyć się z zawartością dodatku *Opowieści z Wybrzeża Mieczy* i dokończyć zadania poboczne, teraz będzie ku temu najlepszy moment. Wróć tutaj, kiedy będziesz gotowy na zakończenie gry.

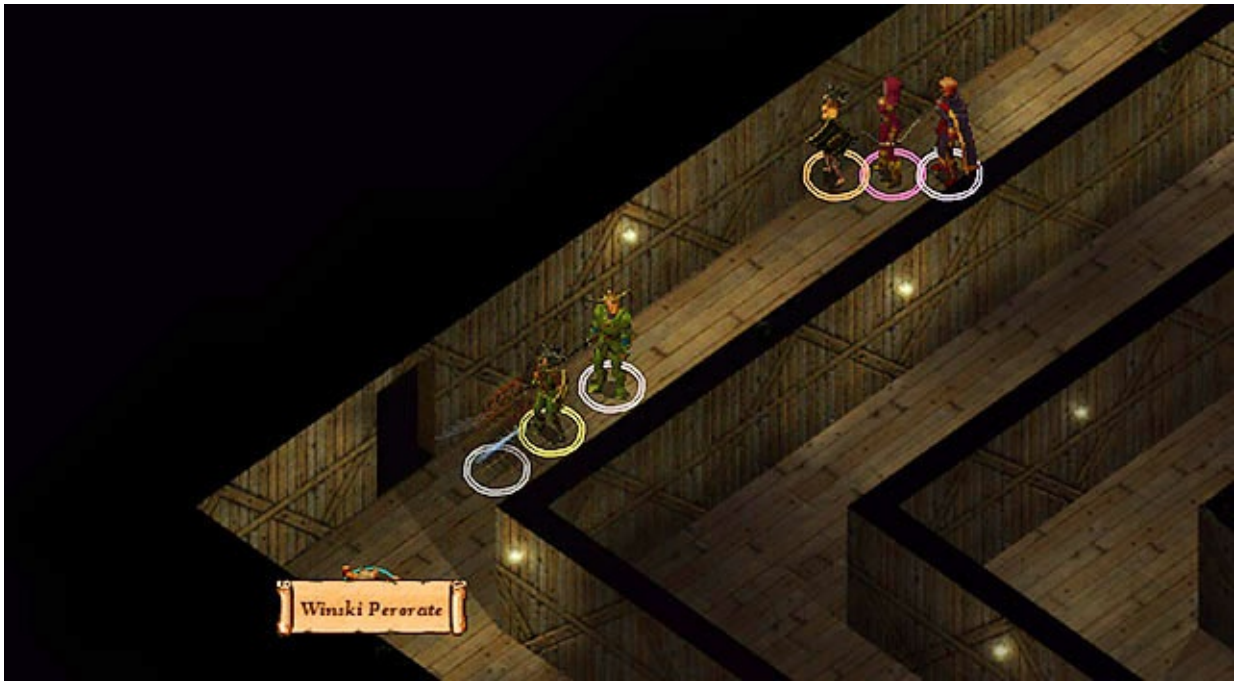
Labirynt Złodziei

2
B
A
1

Voleta Stiletto

Labirynt Złodziei to dość podchwytliwe do przemierzenia miejsce, zamieszkałe przez większe szkielety, galarety oraz strażników zagłady. Powyższa mapa ukazuje prawidłową trasę przez labirynt oraz wszystkie pułapki (zaznaczone czerwonym **x**). Tuż przy wejściu **[1]** spotkasz zranioną **Voletę [A]**, która potwierdzi, iż Sarevok przechodził tędy w pośpiechu, raniąc ją przy okazji.

Pułapki w labiryncie są bardzo groźne, dlatego pamiętaj, aby twój złodziej powoli szedł przodem i cały czas miał włączone **wykrywanie pułapek**. Jeśli twoim dedykowanym złodziejem jest **Imoen**, która dodatkowo jest dwuklasowym magiem, będziesz musiał najpierw ukończyć zadania z Brody Ulgotha, inaczej poziom maga Imoen będzie zbyt niski, aby mogła jednocześnie używać umiejętności złodziejskich.



Przy wyjściu z labiryntu **[2]** trafisz na kolejną ofiarę Sarevoka. **Winski Perorate [B]** był mentorem złoczyńcy i będzie w stanie opowiedzieć Ci co nieco o jego planach.

Podziemne Miasto

W podziemnym mieście trafisz na **Rahvina [A]** i jego pięciu ludzi, którzy zostali wysłani przez Żelazny Tron, aby odnaleźć Sarevoka. Niestety, swój gniew skierują przeciwko Tobie. Za pokonanie ich wszystkich otrzymasz 10900pd, 280sz, a przy ich ciałach znajdziesz trochę (niezbyt imponujących) magicznych przedmiotów, błyskotek oraz zwójów.

Reszta **Podziemnego Miasta** nie jest szczególnie interesująca, chyba że masz ochotę na walkę z wszelkiej maści umarlakami.

Pozostaje Ci teraz wejść do **Świątyni Bhaala [1]**, w której przebywa **Sarevok**, **Angelo**, **Tazok** oraz **Semaj**. Cała prawa, lewa oraz środkowa część świątyni jest usiana pułapkami. Pułapki znajdujące się na symbolu Bhaala są niemożliwe do rozbrojenia, więc trzymaj się od nich zdaleka. Pułapki po prawej stronie uwalniają Horrory Bitewne. Najlepiej rozbroić wszystkie pułapki po lewej stronie i puścić tamtędy kogoś z drużyny, aby sprowokować Sarevoka.

Kiedy zbliżysz się do Sarevoka, zacznie się rozmowa, której wynikiem będzie finałowa walka. Zostaw przygotowanych do bitwy towarzyszy przy wejściu do świątyni i zwab tam wszystkich czterech przeciwników.

Jeśli przeszedłeś całą zawartość dodatku *Opowieści z Wybrzeża Mieczy*, walka z Sarevokiem i jego poplecznikami nie powinna być szczególnie trudna

(zwłaszcza w porównaniu z ostatnią bitwą w dodatku), ale do prostych też nie należy. Będziesz musiał w tym miejscu wykorzystać cały potencjał swojej drużyny - nieocenione będą czary takie jak przyspieszenie ruchów, jedność obronna, spowolnienie ofiary czy przywołanie istoty (możesz do tego celu wykorzystać różdżki). Staraj się nie używać czarów obszarowych, ponieważ przeciwnicy są bardzo szybcy i w efekcie możesz w ten sposób zaszkodzić drużynie. Atakuj czym się da i jak najszybciej się da, skupiając ataki wszystkich członków drużyny na jednym celu na raz. Wykończ kolejno towarzyszy Sarevoka, zaczynając od Angelo i Semaja, aby jak najszybciej pozbyć się ich czarów. Następnie zajmij się Tazokiem, a na koniec samym Sarevokiem. Nie oszczędzaj na miksturach leczenia, olejach przyspieszonych ruchów i wszelkich przedmiotach, mających praktyczne zastosowanie w walce - to w końcu koniec gry, i zapasy na nic Ci się nie przydadzą. Kiedy Sarevok zostanie już sam na polu bitwy, walka powinna pójść gładko.

Po zabiciu Sarevoka, gra zostanie automatycznie zapisana i będziesz mógł użyć tego zapisu do zaimportowania swojej postaci do *Baldur's Gate II: Enhanced Edition*. Mam nadzieję, że nie zapomniałeś zabrać ze sobą **Złotych Pantalonów**. Za ostatnią bitwę otrzymasz 31800pd.

Rozdział 7 - zadania poboczne - Tamoko

Tamoko

Wrota Baldura (F)

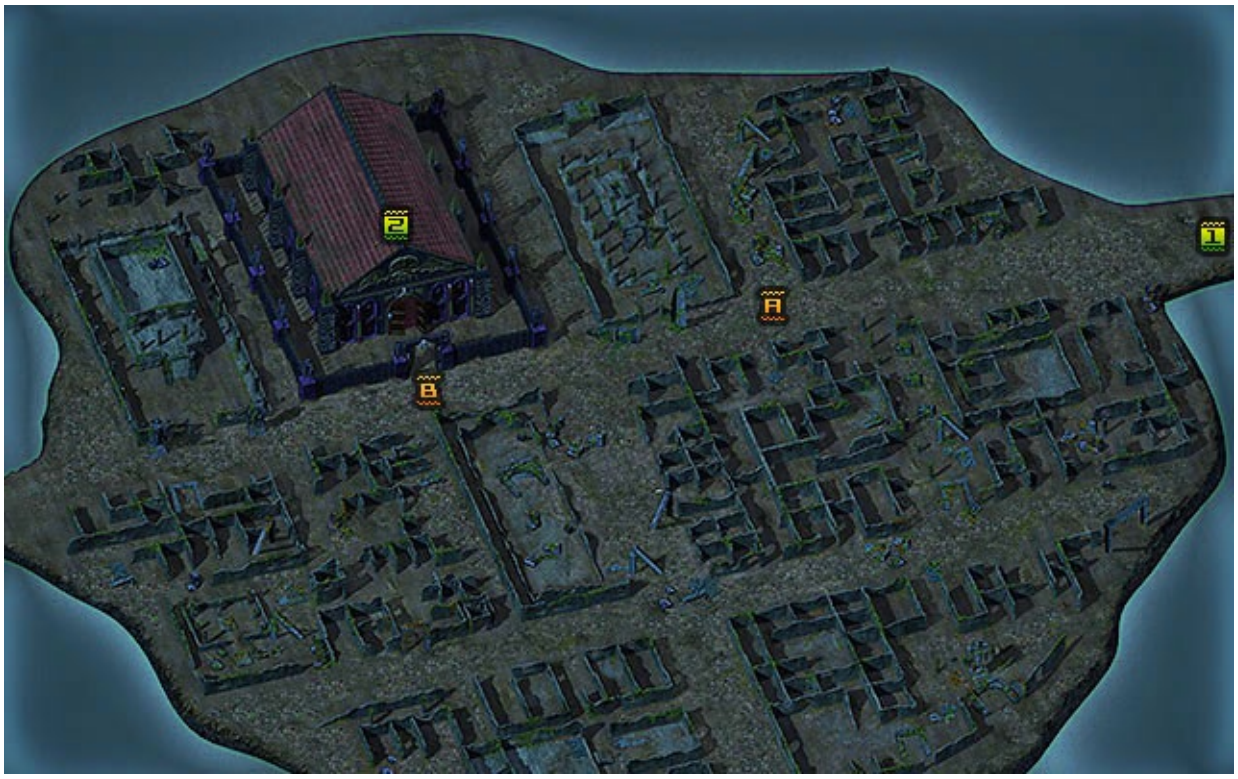
Tamoko [B] po raz pierwszy spotkasz przed **Czarodziejskimi Rozmaitościami** we wschodniej części miasta. Podczas rozmowy nie ujawniaj się jako zabójca liderów Żelaznego Tronu i zgódź się na kolejne spotkanie.

Wrota Baldura (G)

G1
G2
G3
G4
G5
G6
G7
AR1100
Tamoko

Tamoko [A] będzie na Ciebie czekała pod siedziba **Płomiennej Pięści [1]**. Kobieta poprosi Cię o zabicie swojej rywalki w walce o serce Sarevoka, **Cythandrii**. Cythandrię nieuchronnie przyjdzie Ci spotkać w wieży Żelaznego Tronu podczas wykonywania zadań związanych z głównym wątkiem gry. Będziesz miał okazję oszczędzić życie Cythandrii, jednak nie rób tego, jeśli chcesz ukończyć to zadanie poboczne. Z Tamoko spotkasz się po raz ostatni dopiero w **Podziemnym Mieście**, tuż przed finałową walką z Sarevokiem.

Podziemne Miasto



Tamoko [B] czeka na Ciebie przed wejściem do **Świątyni Bhaala [1]**. Tamoko zrozumie, że zbłądziła w swoim zauroczeniu Sarevokiem. Jedną z opcji jest skrócenie jej cierpień (za co otrzymasz 5000pd, Pełną Zbroję Płytową +1 oraz 125sz), lub wybicie jej z głowy myśli samobójczych. Jeśli twoja charyzma jest wystarczająco wysoka, możesz użyć opcji dialogowych 1, 3, 2, aby przekonac Tamoko, iż nie warto ginąć za Sarevoka. Co prawda stracisz wtedy doświadczenie i łup, ale na tym etapie gry nie ma to najmniejszego znaczenia.

Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Płaszcz Shandalara

Płaszcz Shandalara

Broda Ulgotha

Od razu po przybyciu do **Brody Ulgotha** zostaniesz zatrzymany przez **Shandalara [A]**. Jeśli wykonując zadanie poboczne **Alatos i Gildia Złodziei** we Wrotach Baldura nie zabiłeś **Ithmeery**, **Helshary** i **Delorny** (córek Shandalara), będziesz mógł dobrowolnie podjąć się odzyskania płaszcza Shandalara. Jeśli zabiłes trzy kobiety, Shandalar zmusi Cię do wykonania tego zadania i natychmiast przeteleportuje na **Lodową Wyspę**. Shandalar wręczy Ci kamień strażniczy, który pozwoli Ci na opuszczenie wyspy po odnalezieniu płaszcza.

Lodowa Wyspa

Po teleportacji, wylądujesz na małej wysepce otoczonej bezkresnym lodem.

Zabij niedźwiedzia polarnego przed wejściem do jaskini, po czym wejdź do labiryntu.

W punktach A, B, C i D trafisz na "mieszkańców" podziemi, którzy tak jak Ty, znaleźli się tutaj wbrew swojej woli. Nie będziesz miał innego wyboru jak tylko pokonać ich walce, ponieważ żaden z nich nie jest przyjaźnie nastawiony. W sumie otrzymasz za to 16600pd, 460sz oraz różne pomniejsze magiczne przedmioty i zwoje.

Twoim celem jest **Dezkiel [E]**, okupujący najdalszą część podziemia. To on ma poszukiwany przez Ciebie płaszcz, ale nie odda go po dobroci. Za pokonanie Dezkiela otrzymasz 1800pd, 66sz, zwój kamiennej skóry oraz oczywiście Płaszcz Shandalara. Po zebraniu płaszcza, po prostu opuść podziemie wyjściem **[2]**.

Po powrocie do **Brody Ulgotha**, otrzymasz za swój trud dodatkowe 500pd, a Shandalar opuści wioskę za pomocą teleportacji.

Tajemnicza Wyspa (1)

Tajemnicza Wyspa

Zanim podejmiesz się tego zadania, upewnij się że masz dużo miejsca w ekwipunku, zapas mikstur leczniczych, pocisków i zaklęć. Z wyspy nie ma powrotu, dopóki nie wykonasz głównej części zadania na Mendasa. **Upewnij się, że masz ze sobą broń przystosowaną do walki z likantropami**. Najłatwiejszym do zdobycia mieczem, który będzie potrzebny jest **Kondar, Miecz półtoraręczny +1, +3 przeciw zmiennokształtnym**. Można go pozyskać od **Aldetha Sashenstara**, wykonując kolejno zadania **Aldeth Sashenstar** (rozdział 4) oraz **Dochodzenie w siedzibie Ligi Kupieckiej** (rozdział 5). Drugą przydatną w nadchodzącym starciu bronią jest **Płomienny Jęzor +1**, ognisty miecz długi, który znajduje się w **Labiryncie Durlaga** na 4 poziomie. Dwa kolejne ostrza służące do walki z likantropami znajdziesz tuż przed oraz w trakcie ostatniej walki na Wyspie Baldurana.

Broda Ulgotha

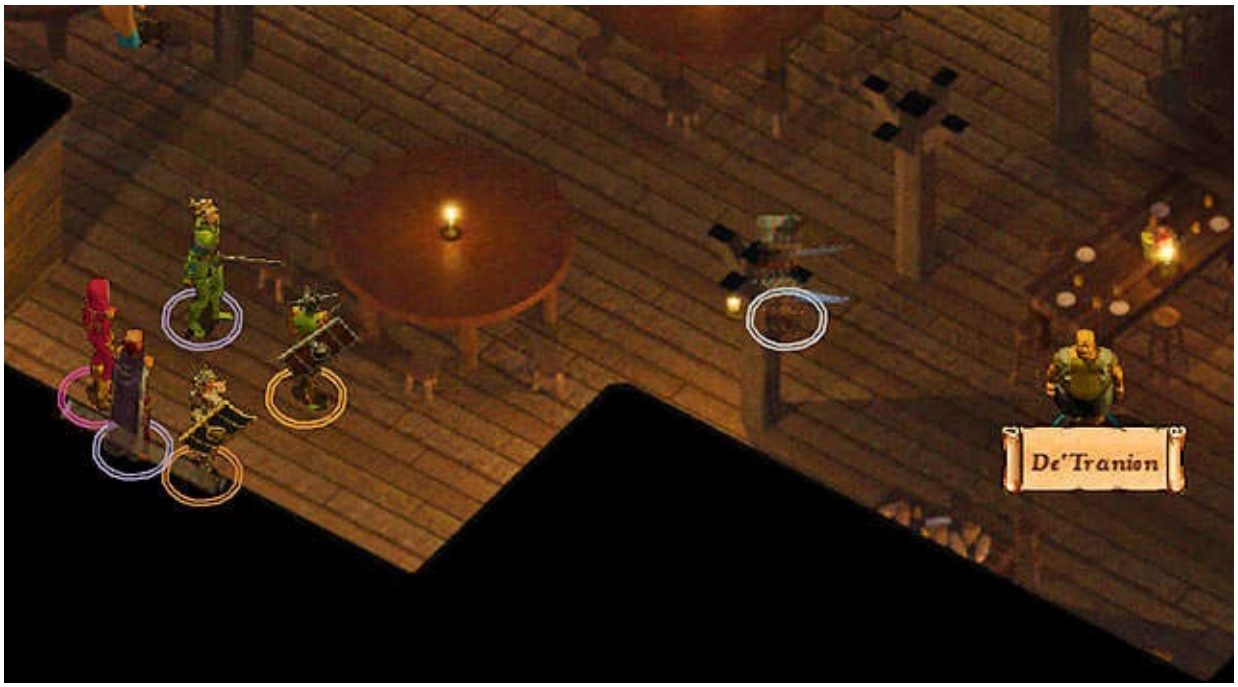
Aby rozpocząć to zadanie, wejdź do **domu Mendasa [1]** i porozmawiaj z gospodarzem. Mendas chce odzyskać dziennik pokładowy legendarnego Baldurana, którego statek rozbił się odległej wyspie. Jednak zanim będziesz mógł wyruszyć na poszukiwania wraku statku baldurana, potrzebne Ci będą **mapy morskie** z **Wrót Baldura**.

Wrota Baldura (C)

W północno-wschodniej części miasta udaj się do **Domu Rozliczeń [2]**. W progu zatrzyma Cię **Ulf**. Jeśli źle poprowadzisz rozmowę z tym człowiekiem,

rozpocznie się walka ze wszystkimi strażnikami domu rozliczeń (mało opłacalna). Aby uniknąć niepotrzebnego rozlewu krwi, użyj opcji dialogowych 3, 2, twierdząc iż przyszedłeś spłacić długi za przyprawy i herbatę.

Na pierwszym piętrze budynku spotkasz **Kapitana Tollara Kieresa**, który weźmie cię za kogoś innego. Zaoferuj mu pomoc w przygotowaniach do wypłynięcia (opcja dialogowa 1), wtedy ten poprosi o przyniesienie trunku z pobliskiej tawerny.



Udaj się do tawerny **Pod Spłonioną Syreną [1]**, gdzie spotkasz **De'Traniona**. Pozyskanie ciemnego piwa, po które przysłał Cię kapitan zakosztuje Cię 900sz. Wróć z piwem do kapitana Tollara, a ten po kilku łykach wręczy Ci **mapy morskie**.

Broda Ulgotha

Po powrocie do wioski, oddaj mapy morskie Mendasowi, który wręczy Ci 2000sz nagrody i poprosi o spotkanie w **dokach [2]**, kiedy będziesz gotowy do rejsu. Podczas rozmowy w dokach, możesz potargować się o wyższe wynagrodzenie, używając opcji dialogowych 3, 4, 1. Kiedy już dobijesz targu, automatycznie zostaniesz przetransportowany na wyspę.

Wyspa Baldurana - Południe

Po przybyciu na wyspę udaj się w pierwszej kolejności do **Domu Przywódcy [1]** i porozmawiaj z **Kaishas Gan**. Powiedz, w jakim celu tu przybyłeś i wysłuchaj jej historii. Zgódź się pomóc jej zakonczyć problemy z łakowilkami, zamieszkującymi północną część wyspy.

Po wyjściu z Domu Przywódcy, porozmawiaj z **Maralee [C]**, której dziecko

porwały łakowilki. Przyjmij zadanie uratowania malca.

Porozmawiaj dwa razy z **Farthing [B]**. Za pierwszym razem powiedz, że możesz polować. Za drugim razem dziewczynka poprosi Cię o odzyskanie lalki, którą straciła po drugiej stronie wyspy.

Następnie odszukaj **Evalta [A]**. Jego brat zaginął, po wyruszeniu na poszukiwanie "błękitnej damy" w północnej części wyspy. Zgódź się na odszukanie Evana.

Na koniec, porozmawiaj z **Delainy [D]** (jeśli grasz mężczyzną) lub **Durlyle** (jeśli grasz kobietą). Bądź dla nie/niego miły, a poprosi Cię o odzyskanie świętego płaszcza, który podczas burzy porwał silny wiatr. Kiedy będziesz gotowy, by wyruszyć na północ, przejdź przez **dziurę w murze [3]** i przejdź do następnej lokacji.

Wyspa Baldurana - Północ

Blisko miejsca w którym się pojawiłeś, zostaniesz zatrzymany przez **Palina [A]**. Palin poprosi cię o pomoc w walce z wrogami, którzy znajdują się nieopodal. Za

pokonanie Palina otrzymasz 1400pd, a przy jego zwłokach znajdziesz **lalkę**, po którą wysłała Cię Farthing.

Nieco dalej na północ zaczepi Cię **Meym [B]**, ostrzegając przed wejściem na statek Baldurana. Jeśli porozmawiasz z nim raz jeszcze, ten zaatakuje. Za jego zabicie otrzymasz 1400pd.

Udaj się na cypel na północnym-zachodzie wyspy. Spotkasz tam **Królową sirin [C]**, która jest poniekąd odpowiedzialna za śmierć **Evana**, zaginionego brata **Evalta**. Jeśli będziesz wyrozumiały (opcje dialogowe 3, 1), sirina odda Ci zwłoki mężczyzny i otrzymasz 2000pd. Jeśli postanowisz walczyć, królowa wezwie inne siriny. Za ich zabicie otrzymasz 6000pd, 308sz, perły, strzały ukąszeń oraz ciało Evana.

Niedaleko wraku zatrzyma Cię **Kryla [D]**, która poprosi Cię o pomszczenie jej zabitego syna. Pójdź za nią kilka kroków, a okaże się, że jej syn, **Jondal [E]** jest cały i zdrowy, a oboje są łakowilkami. Zabij je, za co otrzymasz 1800pd.

Tuż obok wraku trafisz na **Kabinę Dradeela [1]**, w której rezyduje ów stary czarodziej. **Dradeel** opowie Ci o tym co wydarzyło się tego dnia, gdy rozbił się statek Baldurana i poprosi o pomoc w odzyskaniu księgi czarów, która znajduje się we wraku. Strzegą jej łakowilki, razem z ich przywódcą, o zabicie którego prosiła Cię również Kaishas. Poproś maga o pomoc w walce, a ten wręczy Ci **Amulet Wilczej Jagody** - bardzo pomocny w starciach z likantropami. Załóż go postaci, która będzie walczyła **Kondarem** (o którym wspominałem we wstępie do tego zadania). W kabinie Dradeela możesz bezpiecznie odpocząć i zregenerować siły. Pamiętaj o tym, jeśli zużyjesz zbyt wiele czarów przed dotarciem na ostatni pokład wraku Baldurana.

Przed wejściem do wraku **[2]** przygotuj drużynę do walki w zwarciu z licznymi przeciwnikami. Jedna z postaci powinna od tej pory używać **Kondara**, nosząc na szyi **Amulet Wilczej Jagody**. Podczas przeszukiwania wraku uważaj na pułapki!

Na pierwszym pokładzie statku zaatakują Cię wilki i mniejsze łakowilki. Po

walce przeszukaj skrytki widoczne na powyższym screenie.

Na drugim pokładzie spotkasz się z podobnym zestawem przeciwników. najwazniejszą jednak rzeczą będzie przeszukanie skrzyni zaznaczonej na powyższym screenie, w której znajduje się srebrny sztylet **Zguba Likantropów**. Będzie to jedna z kluczowych broni, potrzebna do pokonania Karouga na najwyższym pokładzie.

Kolejny pokład to rutyna. Zabij wszystkie wilki i likantropy oraz przeszukaj pojemniki. Teraz musisz uzbroić jednego z członków drużyny w srebrny sztylet, znaleziony na poprzednim pokładzie. Ponadto, magią i eliksirami przygotuj się do bardzo trudnej i wymagającej spoko mikro-zarządzania walki na najwyższym pokładzie. Bardzo przydatny, lub wręcz niezbędny będzie czas przyspieszenie ruchów i/lub oleje szybkości. Przygotuj również magię ognia, ale nie czary obszarowe.

Na czwartym pokładzie spotkasz **Karouga**, przywódcę łakowilków i większego łakowilka zarazem. Towarzysząca mu **Daese** ma przy sobie zaginione dziecko Maralee, Peladana. Po krótkiej rozmowie rozgorzeje walka. Na pokładzie pojawi się horda mniejszych łakowilków, którymi powinieneś zająć się w pierwszej kolejności. Jeśli chcesz znacznie polepszyć swoje szanse na wygraną z Karougiem, wyślij jedną z postaci, aby przeszukała biurko, znajdujące się w kajucie. Przed biurkiem zastawiona jest ognista pułapka, ale nie powinna bardzo zaszkodzić postaci, która ma choć odrobinę odporności na ogien. Z biurka wyciągnij na razie tylko półtoraręczny miecz, który po zidentyfikowaniu okaże się **Mieczem Baldurana**. Jest to potężny oręż na likantropy, więc od razu po zidentyfikowaniu daj go jednemu z twoich wojowników.

Wyposażony w ostrza **Kondar**, Zguba **Likantropów** oraz **Miecz Baldurana** (opcjonalnie również **Płomienny Jęzor** +1), zaatakuj większego łakowilka z całą siłą (**Daese** powinna w tym momencie być już martwa) **Karoug**/większy łakowilk regeneruje się z niebywałą prędkością. Zabicie go z pomocą tylko jednej z wyżej wymienionych broni graniczy z cudem, nawet na najniższym poziomie trudności, dlatego posiadanie wszystkich trzech broni jest konieczne. Kiedy wojownicy władający orężem na likantropy będą zajęci okładaniem i przyjmowaniem ciosów Karouga, reszta drużyny powinna dbać o ich stan zdrowia oraz podtrzymywać działanie czaru **przyspieszenie ruchów**. Nie zaprzestawaj ataków ani na chwilę, inaczej Karoug szybko wróci do pełni zdrowia! W końcu większy łakowilk powinien ustąpić. Po jego pokonaniu możesz być z siebie dumny, ponieważ jest to jeden z dwóch najtrudniejszych przeciwników w grze, przy którym Sarevok to chwalipięta.

Za pokonanie Karouga otrzymasz 8000pd, podczas gdy Daese warta jest 3000pd. Zbierz z ciał przeciwników resztę łupu i nie zapomnij o niemowlaku **Peladanie**, który leży przy zwłokach Daese. Przeszukaj na spokojnie resztę pokładu i zabierz z biurka **Księgę Czarów Dradeela** oraz **Dziennik Okrętowy Baldurana**.

Po opuszczeniu wraku, wróć do Kabiny **Dradeela** i wręcz mu księgę czarów. Otrzymasz za to 3000pd, a sam czarodziej teleportuje się w nieznane. Przeszukaj w tym czasie jego dom, zwłaszcza kufer stojący blisko wejścia. W kufrze znajdziesz **Święty Płaszcz**, o znalezienie którego prosiła Cię Delainy (zabierz także **kwiaty belladonny**) . Ponadto, wśród łupów znajdzie się również **Kij-wekiera +2**, najlepsza broń, jaką kiedykolwiek znajdziesz dla Jeheiry. Zanim opuścisz kabinę, wylecz wszelkie rany i odpocznij, aby odnowić zapas zaklęć, ponieważ walka jeszcze nie dobiegła końca. Udaj się z powrotem do wioski na wschodzie.

Tajemnicza Wyspa (2)

Wyspa Baldurana - Południe

Po powrocie do wioski, oddaj Święty **Płaszcz Delainy [D]**. Jeśli będziesz dla niej miły, ale nie natarczywy, dziewczyna poprosi Cię o kolejną przysługę. Potrzebne są jej kwiaty belladonny.

Kilka kwiatów powinieneś już mieć, po tym jak znalazłeś je w kabinie Dradeela. Jeśli jednak z jakiegoś powodu ich nie zabrałeś, znajdziesz ich trochę na północ od wioski w punkcie [4]. Wróć do Delainy i oddaj jej kwiaty.

Następnie zakończ pozostałe zadania od mieszkańców wioski. Oddaj dziecko w ręce **Maralee [C]** (4000pd nagrody), zanieś lalkę **Farhting [B]** (1400pd nagrody) oraz zwróć zwłoki brata **Evaltowi [A]** (900pd nagrody). **Zrób to wszystko zanim porozmawiasz z Keishas.**

Po odebraniu nagród za pozostałe zadania, udaj się do **Domu Przywódcy [1]** i porozmawiaj z **Keishas**. Dowiesz się dwóch istotnych rzeczy: po pierwsze, wszyscy mieszkańcy wioski to wilkołaki, a po drugie Ty i twoja kompania zostaliście zarażeni likantropią (od tego momentu będziesz miał dwa dni na dotarcie z powrotem do **Brody Ulgotha**, inaczej drużyna zmieni się w wilkołaki). Zabij **Tailasa**, który zmieni się wilkołaka, podczas gdy Keishas ucieknie na swój statek.

Po wyjściu z Domu Przywódcy cała wioska wilkołaków rzuci się na Ciebie. Jeśli czujesz się na siłach, możesz spróbować ją oczyścić, ale wilkołaki będą się nieustannie odradzały. Jeśli pomogłeś **Maralee** odzyskać jej dziecko, ta nie zaatakuje Cię i podpowie gdzie znajduje się Keishas.

Jeśli byłeś miły dla **Delainy** (odzyskałeś płaszcz i wręczyłeś kwiaty), ona

również będzie chciała Ci pomóc. Spotkasz ją tuż obok **Domu Przywódcy [1]**. Udaj się w ślad za nią do **dużego domu [2]**.

Pod domem będzie już na Ciebie czekał Dradeel, który będzie miał więcej informacji na temat Keishas. Porozmawiaj z Delainy, a ta wskaże Ci sekretnej przejście, które znajduje się wewnątrz domu.

Wejdź do **dużego domu [2]**, a znajdziesz w nim niewidzialne do tej pory przejście do Jaskiń Wilkołaków, które są jedyną drogą ucieczki.

Jaskinia Wilkołaków

Jaskinia Wilkołaków to niewielkie podziemie, w którym nie napotkasz zbyt dużego oporu. Podążaj za tropem porozrzucanych mikstur (zaznaczonych na mapie pomarańczowym **x**) aby dotrzeć do wyjścia [2].

Wyspa Baldurana - Północ

Po wyjściu z jaskini, znajdziesz się na plaży, obok której zacumowany jest statek **Keishas**. Samą przywódczynię "stada" spotkasz na pokładzie. Po krótkiej wymianie zdań dojdzie do walki, która będzie stosunkowo prosta, jeśli zastosujesz taktykę podobną jak podczas walki z Karougiem. Wejdź na statek i **kliknij na maszcie**, aby ruszyć w drogę powrotną do **Brody Ulgotha**. Upewnij się, że nie zostawiłeś nic wartościowego na wyspie, ponieważ nie będzie już tutaj powrotu.

Broda Ulgotha

Po powrocie do wioski, na molo zatrzyma Cię **Baresh [B]**. Ten tajemniczy jegomość zaprosi Cie na rozmowę ze swoim zwierzchnikiem, **Selaad Ganem** (Mendasem).

Wejdź do domu Selaada/Mendasa, gdzie cała historia twojej podróży się wyjaśni i dojdzie do walki. Selaad jest prawdziwym przywódca stada wilkołaków i po jego zabiciu klątwa wilkołactwa ciążąca na twojej drużynie zostanie zdjęta. Za walkę otrzymasz 2620pd, 4000-6000sz, a przy zwłokach wilkołaków znajdziesz m.in. **Kolczugę +3**.

Wieża Durlaga - Broda Ulgotha, Wieża Durlaga

Wieża Durlaga

Broda Ulgotha

Przed wyruszeniem do **Wieży Durlaga** porozmawiaj z osobnikiem o imieniu **Ike [C]**. Nie jest to konieczne, ale dostarczy odrobinę atrakcji. Zapłać mu za "wycieczkę" do wieży i spotkaj się z nim już na miejscu.

Zajrzyj do d**omu Therelli [4]** i porozmawiaj z zasmucona matką. Jej syn, Dalton, wyruszył do Wieży Durlaga w poszukiwaniu przygód i Therella bardzo się o niego martwi. Obiecaj kobiecie odszukać jej syna. Kiedy będziesz gotowy, sam udaj się śladem Daltona.

Wieża Durlaga

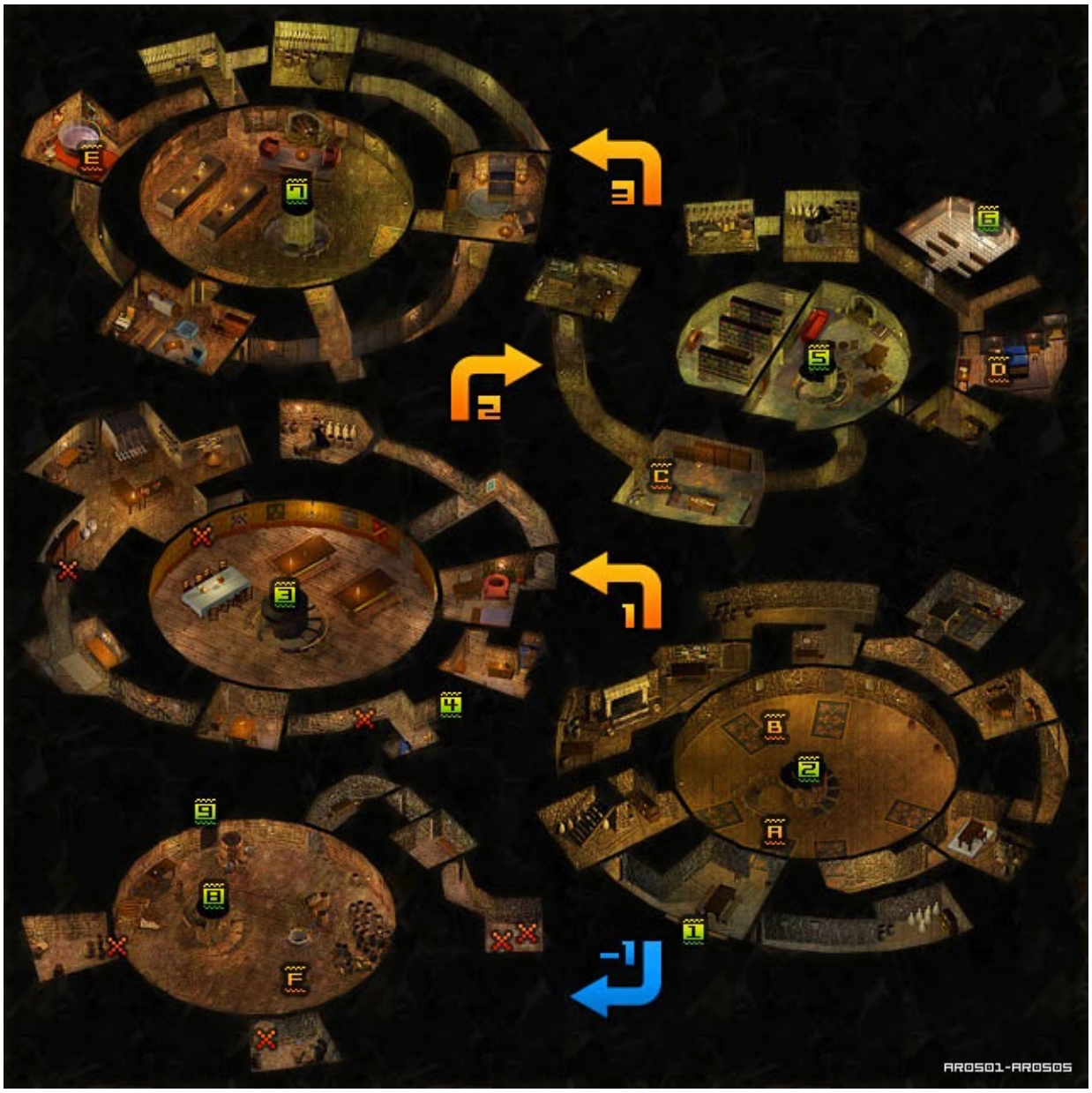
Tuż przy wejściu do tej lokacji stoi niejaki **Erdane [A]**. Jest on kupcem - i jak się wkrótce przekonasz - darem od niebios, ponieważ w wieży znajdziesz dużo

więcej łupu niż byłbyś w stanie wynieść za jednym zamachem. Łup znaleziony na każdym kolejnym poziomie możesz sprzedać Erdanowi (oczywiście rzeczy, które nie są Ci potrzebne), a ponadto, możesz tutaj uzupełnić zapas mikstur i amunicji do broni strzeleckiej.

Niedaleko wejścia do wieży, po raz kolejny spotkasz **Ike'a [B]**. Porozmawiaj z nim po czym spotkajcie się wewnątrz budynku **[1]**.

Zanim wejdziesz do wieży, możesz oczyścić zewnętrzne mury z nieumarłych. Wejście na mur znajduje się po obu stronach głównej bramy.

Wieża Durlaga - górne poziomy


E
7
3
6
5
D
2
C
3
1
4
B
2
A
9
8
F
1
AR0501-AR0505

Kiedy znajdziesz się już w wieży **[1]**, ponownie porozmawiaj z **Ikiem [A]**. Zaczep go jeszcze dwa razy i kup od niego kamień strażniczy. Wtedy zjawi się **Demoniczny Rycerz [B]** i zabijając wszystkich poza twoją drużyną, da Ci przedsmak finałowej konfrontacji w Labiryncie Durlaga.

Zwiedzając wieżę i labirynt miej oczy otwarte na niezliczoną ilość pułapek (jak zwykle, zaznaczone na mapie czerwonym **x**). Praktycznie każdy pojemnik (skrzynia, beczka czy półka z książkami) jest zabezpieczony śmiertelnie groźną pułapką. To samo można powiedzieć o większości korytarzy i przejść między pomieszczeniami. Dlatego właśnie dobrze wyszkolony złodziej to podstawa, jeśli masz zamiar przeżyć w tym miejscu. Większość pułapek pozostaje aktywna nawet po wdepnięciu w nie, a więc ich rozbrojenie jest koniecznością.

Udaj się na pierwsze piętro wieży, przeszukaj wszystkie zakamarki i wyjdź na zewnątrz drzwiami **[4]**.

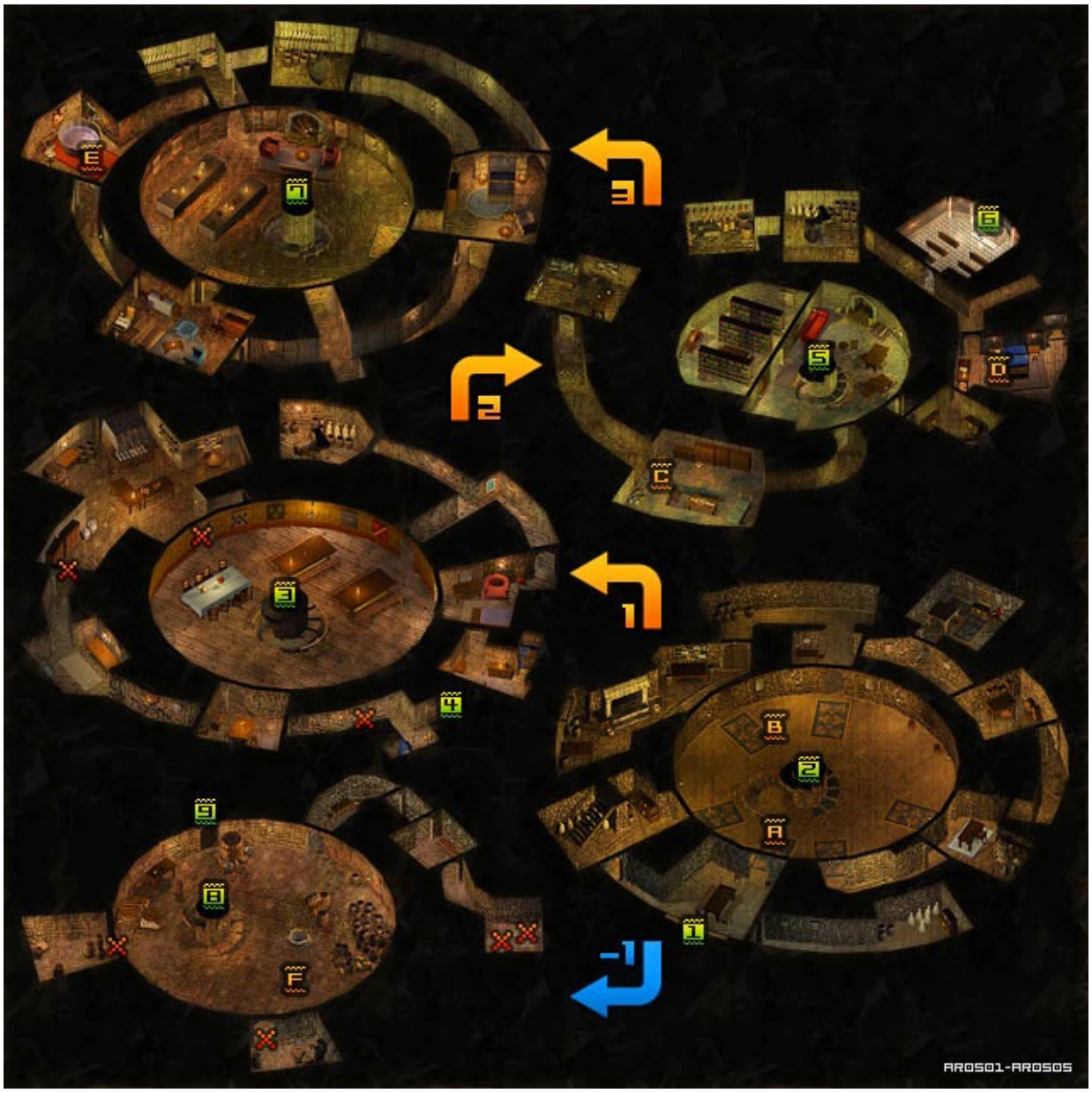
Wieża Durlaga - dach

Po wyjściu znajdziesz się w punkcie **[3]**. Zewnętrzna część wieży okupowana jest przez bazyliszki, więc puść przodem wojownika chronionego przed

petryfikacją. Wejdź na dach schodami w punkcie **[4]**.

Po zabiciu bazyliszków, włącz wykrywanie pułapek obok **komina [5]**. Znajduje się w nim skrytka, a w niej **Sejmitar +2, Szpon Rashada** (współrzędne **x=2300, y=570**). Po zebraniu skarbu wróć do wnętrza wieży i udaj się na drugie piętro.

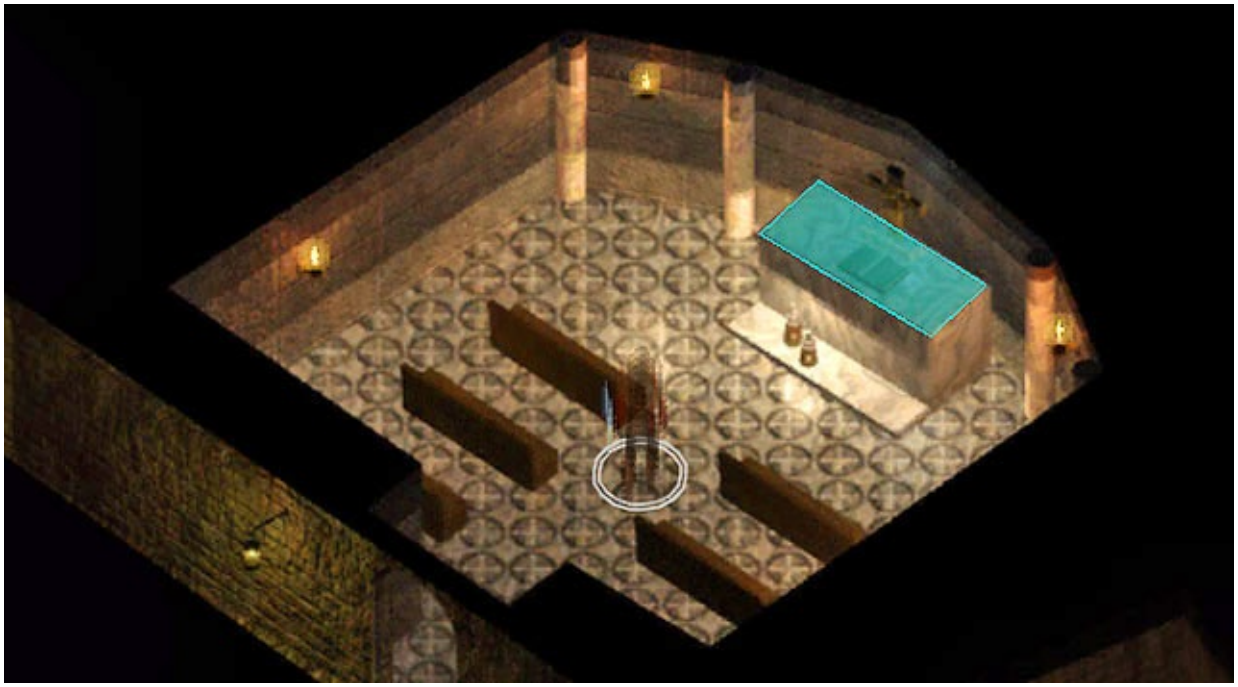
Wieża Durlaga - górne poziomy


E
7
3
6
5
D
2
C
3
1
4
B
2
A
9
8
F
1
AR0501-AR0505

Na drugim piętrze spotkasz **Ducha [C]**, który poczatkowo pomyli Cię z samych Durlagiem, ale cokolwiek byś nie powiedział i tak w końcu zrozumie swoja pomyłkę i zaatakuje. Za jego zabicie otrzymasz 3750pd.

We wschodniej komnacie trafisz na **Riggilo [D]**. Początkowo nie będzie on zbyt przyjaźnie nastawiony, ale jeśli chcesz zyskać na tym spotkaniu, upewnij go że

jesteś pokojowo nastawiony.



Na północ od komnaty Riggilo znajduje się mała kapliczka **[6]**. Na ołtarzu znajdziesz **Wolumin Zrozumienia**, permanentnie podnoszący mądrość czytającej go postaci.

Na trzecim piętrze zostaniesz zaczepiony przez sukkuba, **Kirinhale [E]**. Sukkub został tu uwięziony klątwą Durlaga i od setek lat nie może się wydostać. Teraz chciałaby, abyś Ty zajął jej miejsce. Możesz w tej sytuacji zrobić dwie rzeczy - albo zaproponować Kirinhale, że znajdziesz dla niej zastępstwo lub po prostu ją zabić. Dla dobrych postaci oczywistym wyborem jest opcja druga, ale jeśli chciałbyś dokonać "podmiany", zanieś pukiel włosów, który Ci dała i wręcz go Riggilo jako włosy nimfy. Kiedy wrócisz do sukkuba, otrzymasz 4000pd, a Riggilo rzuci się na Ciebie nastepnym razem gdy z nim porozmawiasz (za jego zabicie dostaniesz 1400pd). Zabicie sukkuba daje znacznie lepsze benefity, ale uważaj na jej czar zauroczenie, którym może przejąć kontrolę nad jednym z członków twojej drużyny. Zabijając Kirinhale otrzymasz 3000pd, a przy jej zwłokach znajdziesz doskonały **Kij-włócznię +2** - idealną broń dla maga/druida. Zbierz z ciała sukkuba pukiel włosów i wręcz go Riggilo, który w zamian da Ci miksturę siły giganta lodowego, a jako, że klatwa została złamana, biedny Riggilo nie zostanie uwięziony na wieki w swojej komnacie.

Po przeszukaniu wszystkich górnych poziomów, zejdź do piwnicy wieży. Spotkasz tu **Boyarda [F]**, który był towarzyszem wyprawy poszukiwanego przez Ciebie Daltona. Porozmawiaj z nim, aby uzyskać nieco informacji na temat chłopaka, po czym odszukaj tajne przejście do **Labiryntu Durlaga**.

Wieża Durlaga- Labirynt Durlaga (poziom 1-2)

Labirynt Durlaga - poziom 1

W głównej komnacie znajduje się **winda [1]** oraz czterech krasnoludzkich strażników, reprezentujących słabości wojownika: **Duma [A]**, **Skąpstwo [B]**, **Strach [C]** oraz **Miłość [D]**.

Porozmawiaj z **Dumą [A]** i wysłuchaj jego zagadki i odszukaj ukryte przejście do zachodniej części tuneli. Wszystkie sekretne przejścia zaznaczone są na

powyższej mapie fioletowym **[]**. Nie zapominaj o ciągłym wykrywaniu pułapek!

Przejdź do **czytelni [2]** i kliknij kolejno wszystkie 4 księgi. Następnie przejdź do komnaty z mieczem, który zacznie świecić i opowie o dumie. Wróć do **strażnika [A]**, który nagrodzi Cię 2000pd.

Porozmawiaj ze **Skąpstwem [B]** i przejdź do skarbca. Z większego kopca

klejnotów **[4]** wyciągnij **Błyskający Światłem Szmaragd** i odnieś go do strażnika, a otrzymasz kolejne 2000pd.

Następnie wysłuchaj zagadki **Strachu [C]**. Z beczki **[5]** w komnacie z windą zabierz **Trzonek młotka**.

Następnie rusz do pomieszczenia pełnego większych sobowtórniaków **[6]**. Po

zlikwidowaniu przeciwników przeszukaj zabezpieczone półki z książkami, a na jednej z nich znajdziesz **Główkę młotka**.

Zabierz **trzonek** i **główkę młotka** do kuźni **[7]** i użyj znajdującego się tam kowadła, aby scalić obie części, które utworzą **Młotek do gongu**.

Mając przy sobie młotek, udaj się do komnaty z trofeami **[8]** i uderz w gong. Wróć do **strażnika [C]** aby otrzymać kolejne 2000pd.

Na koniec porozmawiaj z Miłością [D]. Wróć do skarbca i wyciągnij **Dziwny klucz** z mniejszego kopca złota **[9]**.

Dzięki znalezionemu kluczowi otwórz komodę stojącą obok łóżka **[10]** i wyjmij

z niej **Włącznik maszyny**. Z kufra stojącego po przeciwległej stronie komnaty **[11]** wyciągnij **Winogrona**.

Zanieś znalezione przedmioty do maszynowni **[12]** i kliknij w zaznaczonym punkcie na ścianie, aby uruchomić prasę do winogron.

Podejdź do prasy **[13]** i kliknij raz, aby otrzymać **Wino**. Zanieś wino

strażnikowi [D]. otrzymasz kolejne 2000pd.

Po rozmowie z ostatnim strażnikiem wszystkie krasnoludy staną się wrogie. Za ich pokonanie otrzymasz 10200pd, a jeden z nich będzie miał przy sobie **Kamień strażniczy poziomu 1**. Dzieki niemu będziesz mógł użyć windy, aby zjechać na niższy poziom.

Labirynt Durlaga - poziom 2

Zagadki na tym poziomie niejednego mogą przyprawić o ból głowy, ale są łatwiejsze niż na początku może się wydawać - zwłaszcza z tym poradnikiem. Czerwonymi cyframi **1-11** zaznaczone są drzwi, które zamykasz i otwierasz na przemian, rozwiązując tutejszą łamigłówkę.

Znajdziesz się w okrągłej sali **[1]**, z której przejdź od razu do komnaty z posągami **[2]** i kliknij stojącą w rogu rzeźbę (otwiera drzwi 1 i zamyka 2).

Przejdź do sali treningowej **[3]** i zaatakuj **brązowego manekina (otwiera drzwi 4 i 5, zamykając drzwi 1)**. Za drzwiami pojawi się **fałszywy Durlag [A]**, który przeteleportuje się kilka razy, by w końcu zaatakować Cię śmierdzącą chmurą.

Zaatakuj srebrnego manekina (potrzebne do otwarcia drzwi 3) oraz czerwonego manekina (otwiera drzwi 2).

Przejdź do sypialni **[4]** i wyjmij **Kamień strażniczy Kiela** z szafki po prawej stronie łóżka (potrzebne do otwarcia drzwi 3). Następnie zabierz **Kamień strażniczy Islanne** ze stolika (otwiera drzwi 6 i 7, zamykając drzwi 2). Pojawi się następny fałszywy **Durlag [B]**, zachowując się identycznie jak poprzednik.

Przejdź do sali tronowej **[5]** i zostawiając drużynę przy wejściu, sam podejdź do tronu i podnieś leżący na podłodze **Hełm Kiela** (otwiera drzwi 3). Pojawi się kolejny **fałszywy Durlag [C]**, a wraz z nim fałszywa **Islanne** i fałszywy **Fuernebol**, otwierając drzwi 8 i 9. Zabij ich, a otworzą się drzwi 10.

W pomieszczeniu kontrolnym **[6]** znajdują się dźwignie, które otwierają i

zamykają odpowiadające im drzwi (numery na powyższym screenshocie odpowiadają numerom drzwi na mapie), więc nie będziesz się musiał więcej martwić obracaniem posagów i strzelaniem do manekinów.

Przejdź do sali tortur **[7]** i rozbrój wszystkie znajdujące się w niej pułapki, aby reszta drużyny mogła spokojnie tędy przejść.

Udaj się sali teleportacyjnej **[8]** i wyciągnij z zaznaczonego pojemnika kamień strażniczy teleportacji. Za tobą, w sali tortur pojawi się kolejny **sobowtórniak [D]**. Runy na podłodze w sali teleportacyjnej zaczną świecić. Kliknij runę, na której stoisz, aby przenieść się na drugą strone pokoju.

Wejdź do małej komnaty **[9]**, sąsiadującej z salą urn i zabierz z posągu **Kamień strażniczy poziomu 2**.

Wejdź do południowego korytarza. Z przyległych do niego wnęk zaczną wychodzić Ghasty. Zabij je wszystkie i unieszkodliw znajdujące się w korytarzu pułapki.

Przejdź do fałszywego zejścia na trzeci poziom **[10]**. Mając przy sobie **Kamień strażniczy poziomu 2** będziesz mógł otworzyć podświetlone, prawdziwe

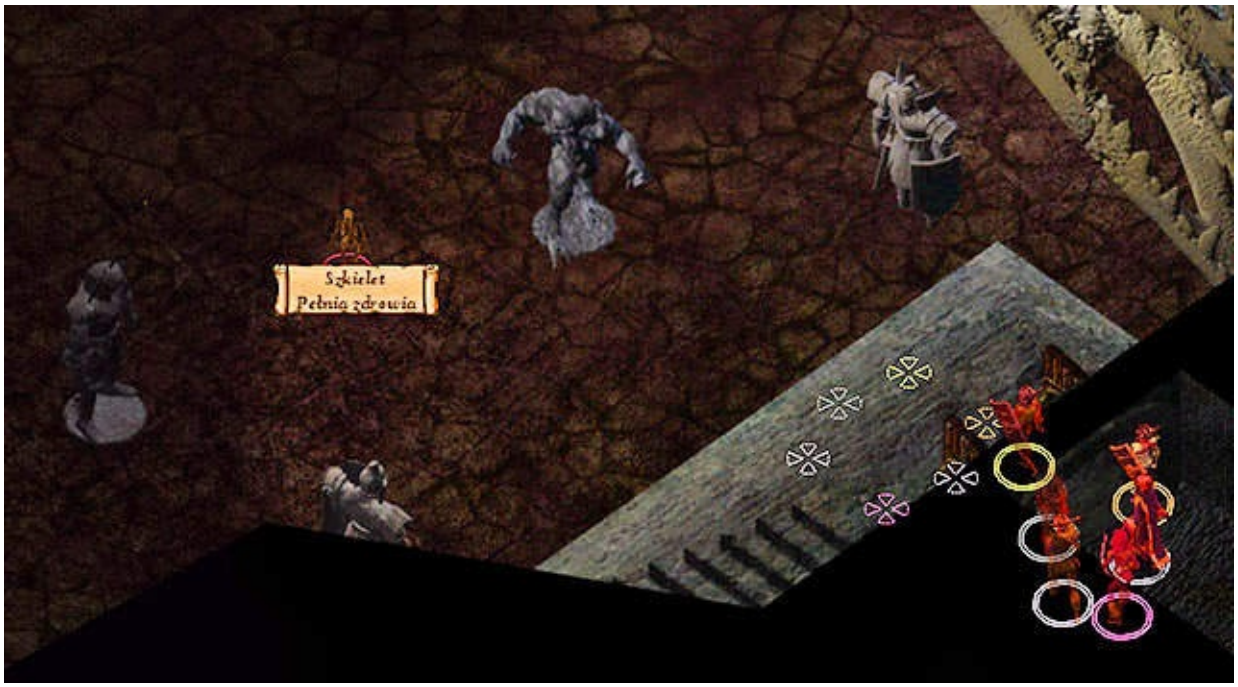
przejście na trzeci poziom **[13]**. Jeśli chcesz zdobyć Tarcze Kiela, ograb skrzynię w jego pokoju **[11]** i przygotuj się na walkę z Krasnoludzkimi Strażnikami Zagłady.

Przed opuszczeniem możesz jeszcze oczyścić most **[12]** z kolejnych sobowtórniaków i wyłamać zamek w ostatnich drzwiach, otwierając w ten sposób skrót do wyjścia na pierwszy poziom labiryntu. Kiedy będziesz już gotowy, zejdź na niższy poziom schodami w punkcie **[13]**.

Wieża Durlaga- Labirynt Durlaga (poziom 2-4), Broda Ulgotha

Labirynt Durlaga - poziom 3

Na dobry początek będziesz musiał przedostać się przez okrągłe pomieszczenie **[1]**, w którym w równych odstępach wybucha kula ognia. Jeśli odporność na ogień twojej drużyny jest na przyzwoitym poziomie, przejście tędy nie powinno stanowić problemu. Z ognistej sali będziesz mógł udać się na zachód, południe lub wschód do pomieszczeń **[2]**, **[3]** lub **[4]**. Każde z nich jest zupełnie opcjonalne i tylko od Ciebie zależy którędy pójdziesz (lub odwiedzisz wszystkie).



W jaskini **[2]** przywita Cię **Szkielet [A]**, przedstawiając zasady. Klikając w pięć posągów, możesz przywołać do pomocy **Tamora [B]**, **Moorlocka [C]**, **Bullrusha [D]**, **Meilalę [E]** oraz **Hacka [F]**. Każdy z przywołanych pomocników po pewnym czasie odwróci się przeciwko Tobie (zapewniając dodatkowe doświadczenie po jego zabiciu), ale cała piątka będzie przydatna podczas walki z większymi wywernami.

Z pomocnikami czy bez, przejdź wgłąb jaskini i pokonaj wszystkie bestie, aby przejść dalej.

Alternatywna droga prowadzi przez pomosty **[3]** pełne szkieletów-łuczników oraz pułapek, uwalniających śmierdzące chmury. Bonusem za oczyszczenie tego pomieszczenia są liczne ogniste strzały, które znajdziesz przy szczątkach wrogów.

Kolejna opcjonalna trasa prowadzi przez ogród-labitynt [4]. Będą Cię tutaj atakować Ghasty oraz groźni wojownicy Shirukuru, którzy doskonale chowają się w cieniu i zadają ciosy w plecy. Na środku ogrodu znajdziesz kilka cennych przedmiotów, w tym **Topór Bali**.

Po przejściu jedną z tras czekają Cię wyzwania żywiołów w ostatnich czterech pomieszczeniach. Wyzwania możesz przechodzić w zupełnie dowolnej kolejności.

Wyzwanie Lodu [5]: wejdź do lodowej jaskini i zabij **Niedźwiedzia Kaldrana**. Aby zyskać więcej doświadczenia, możesz najpierw zabić lodowe wilki.

Wyzwanie Ziemi [6]: Aby zaliczyć to wyzwanie, musisz jedynie zabić **Śluz Rozszczepialny**. Podobnie jak poprzednio, aby zdobyć więcej doświadczenia zabij najpierw mniejsze śluzy.

Wyzwanie Powietrza [7]: Twoim celem w tym wyzwaniu jest zabicie **Aspektu Powietrznego** (uwaga na silną truciznę!). Ponownie, jeśli chcesz zarobić więcej doświadczenia, zabij najpierw Niewidzialnych Mysliwych.

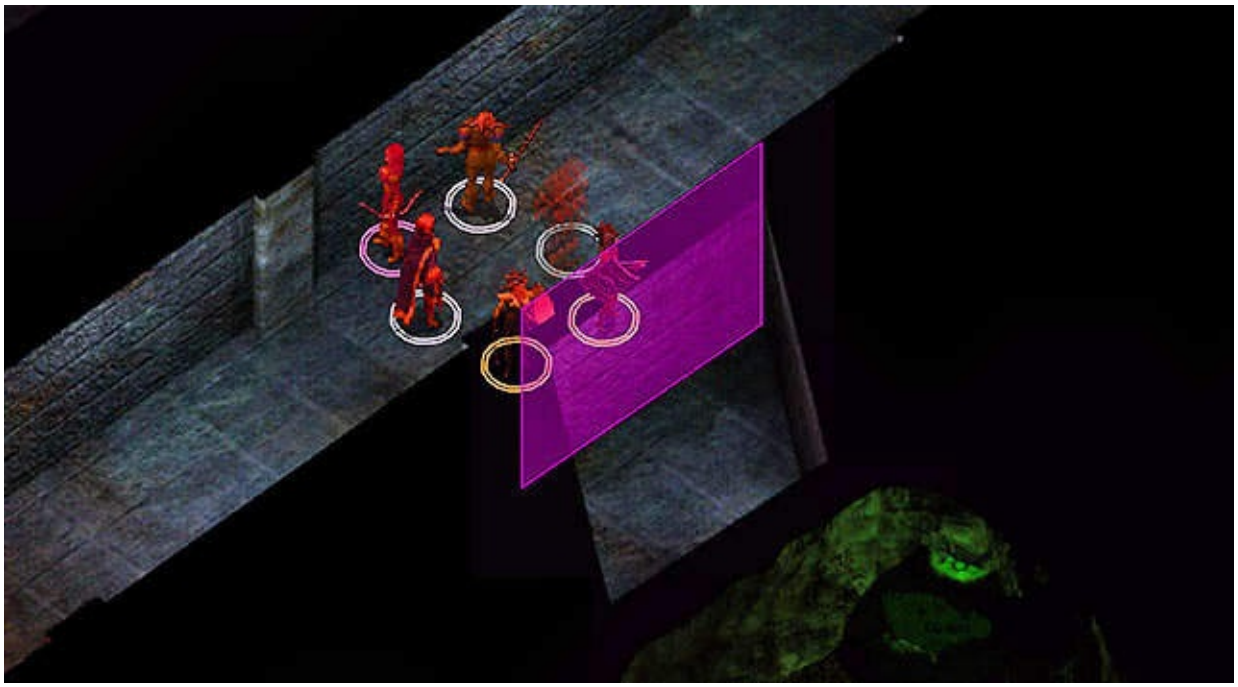
Wyzwanie Ognia [8]: Aby zaliczyć to wyzwanie musisz zabić **Strażnika Feniksa** (kobietę). Męska wersja strażnika ginie dwa razy, za każdym razem

eksplodując, więc puść przoddem postaci z wysoka odpornością na ogień.

Kiedy pomyślnie przebrniesz przez wszystkie wyzwania żywiołów, zostaniesz automatycznie teleportowany na wielką szachownicę. Tajemniczy głos przedstawi Ci reguły gry (przeczytaj je uważnie). Jeśli nie potrafisz grać w szachy, to nic nie szkodzi. Członkowie twojej drużyny będą ustawieni w linii prostej, tak samo jak członkowie przeciwnej drużyny. Twoim celem jest zabicie króla przeciwnika. Wyłącz AI swojej drużyny, aby pprzypadkowo nie wyszli poza linię wyznaczoną przez twoje "pionki", inaczej uruchomią pułapki uwalniajace błyskawice. Do zabicia przeciwników użyj czarów oraz broni dystansowych, a nie powinieneś mieć z tym większego problemu. Z chwilą śmierci przeciwnego króla, reszta wrogów zniknie, a pułapki zostaną rozbrojone. Za królową otrzymasz 5000pd i 102sz. Król wart jest tylko 2000pd i 418sz, ale ma przy sobie miecz dwuręczny **Skraj Świata +3**. Po wygranej walce zejdź na poziom 4.

Labirynt Durlaga - poziom 4

Jeśli dotarłeś tak daleko, ten poziom nie powinien stanowić dla Ciebie zbyt dużego wyzwania. Na początku porozmawiaj z duchem **Durlaga [A]**, który dość enigmatycznie podpowie Ci, co czeka Cię na tym poziomie.



Najpierw przejdź do północnego korytarza i odszukaj ukryte przejście do **jaskini [2]** pełnej toksycznego śluzu, ghastów i pełzaczy kryptowych. Zwróć uwagę na liczne skrytki pełne łupu oraz tajne przejścia, prowadzące do wnęk, zamieszkałych przez potwory.

Twoim celem jest odszukanie Graela [B] w południowej części jaskini. Po

rozmowie dojdzie do walki z Graelem i jego potworami. Za pokonanie graela otrzymasz 5000pd oraz **Kamień strażniczy-kompas**.

Udaj się do ukrytego korytarza w północno-wschodniej części jaskini. W pierwszej komnacie znajdziesz skrzynię, w której znajduje się jeden z najlepszych długich mieczy w grze, **Płomienny Jęzor +1**, jak również **Kij Uderzania +3**.

Przejdź do sali tronowej **[3]** i po jej uprzednim przeszukaniu, kliknij tron, aby przenieść się do tajemniczego pomieszczenia.

Znajdziesz się w sali kompasu, w której musisz porozmawiać z północnym posągiem. Posąg zada Ci pytanie o przeszłość Durlaga. Nie musisz na nie od razu odpowiadać i możesz najpierw porozmawiać z pozostałymi posągami, aby

otrzymać kilka wskazówek. Prawidłowa odpowiedź na pytanie północnego posagu to opcja ***3:- "Obwinić można najeźdźców…"***.

Po udzieleniu właściwej odpowiedzi, zostaniesz teleportowany do punktu wyjścia **[1]**. Porozmawiaj z duchem Durlaga.

Udaj się teraz do kuźni **[4]** i z zaznaczonego miejsca zabierz Kościany kamień strażniczy.

Przechodząc przez pomieszczenie **[6]**, uważaj, aby nie stawać na dywanie, który stanowi jedną wielką pułapkę, której nie da się wykryć ani rozbroić (choć tak naprawdę można przejść obejść ją bokiem, trzymając się blisko południowej ściany).

Przejdź do maszynowni **[5]** i klikając zaznaczoną dźwignię wyłącz pułapkę w

poprzednim pomieszczeniu, do którego musisz wrócić.

Po przeszukaniu pomieszczenia **[6]**, kliknij na zaznaczonym łożu, aby zostać ponownie przeniesionym do zagadkowego pomieszczenia.

Ponownie porozmawiaj z północnym posągiem i odpowiedz na jego pytanie z

dziedziny "wiedza o Durlagu". Tym razem prawidłowa odpowiedź to ***1:- "Zaczął się od ciebie i twojej tęsknoty za domem…"***

Po odpowiedzi na pytanie, wrócisz znów do punktu wyjścia **[1]**. Porozmawiaj z Durlagiem.

Teraz przejdź do komnaty pełnej pająków **[7]**. Po ich pokonaniu porozmawiaj z kamiennym golemem w alkowie. Czeka Cię seria pytań na temat rodziny Durlaga, a możliwe odpowiedzi to:

- Najstarszy syn Durlaga to **Kiel**
- Najmłodszy syn Durlaga to **Fuernbol**
- Drugie imię Bolhera to **Grzmiący Topór**
- Durlag zasłużył sobie na przydomek **Zabójca Trolli**

Po udzieleniu właściwych odpowiedzi, ponownie zostaniesz przeniesiony do sali z kompasem.

Odpowiedź na ostatnie pytanie w tej łamigłówce historycznej to ***3:- "Nadszedł z zachodu, a później południa. Kolejno gościł go wschód, a teraz spoczywa na północy"***.

Po raz kolejny znajdziesz się w punkcie wyjścia **[1]** i musisz porozmawiać z **Durlagiem [A]**. Po rozmowie podążaj za duchem, aż doprowadzi Cię do ukrytej komnaty **[8]**.

W nowo odkrytej komnacie zagadnie do Ciebie **Clair De'lain [C]**, towarzyszka poszukiwanego przez Ciebie Daltona, który najwyraźniej dotarł z towarzyszami aż tutaj. Dokładnie wypytaj Clain o wszystko co wie o Demonicznym Rycerzu i o wydarzeniach, jamie miały tutaj miejsce, po czym udaj się zaznaczonymi schodami na spotkanie najpotężniejszego przeciwnika, którego spotkałeś już na parterze Wieży Durlaga.

Zanim wejdziesz na środkową płytę "areny", solidnie przygotuj swoją drużynę do walki, wszelkimi dostepnymi czarami obronnymi i wzmacniającymi. Walczyć z **Demonicznym Rycerzem** możesz na dwa sposoby. Możesz zaatakować lustro, przy którym stoi i uciec z areny, zabić odbicia, które Cię ścigały, po czym wrócić na arenę i przyglądać się jak pozostałe odbicia zabijają Demonicznego Rycerza. Niesstety, nie otrzymasz za to punktów doświadczenia za samego rycerza. Druga, mniej skomplikowana opcja to po prostu dobrze przygotować się do walki, a rycerz padnie zaskakująco szybko. Za pokonanie Demonicznego Rycerza otrzymasz 15000pd, a przy jego zwłokach znajdziesz Pawęz +1 oraz **Sztylet - pożeracz dusz**, potrzebny do wykonania zadania **Sztylet dla Hurgana**.

We wschodniej części areny znajdziesz **Daltona**, syna Therelli, która Cie tutaj po niego przysłała. Powiedz mu o tym, Dalton znajdzie samodzielnie drogę na powierzchnię.

Po walce porozmawiaj z duchem matki Durlaga, **Islanne [D]**. Skorzystaj z jej oferty przeniesienia na powierzchnię i wyrusz w drogę powrotną do **Brody Ulgotha**, po drodze odpoczywając i lecząc się w **Gospodzie Pod Pomocną Dłonią**.

Broda Ulgotha

Kiedy już uporasz się z komplikacjami, jakie wyniknęły w wiosce (zadanie Sztylet dla Hurgana), odwiedź **Therellę** w jej domu **[4]**, a otrzymasz w nagrodę za swój trud 300sz.

Sztylet dla Hurgana

Broda Ulgotha

Odwiedź **Gospodę w Brodzie Ulgotha [3]**, a już u progu zatrzyma Cię **Hurgan**

Kamienne Ostrze. Kasnolud musi odzyskać sztylet swojego ojca, który jest teraz w posiadaniu Demonicznego Rycerza, który zamieszkuje najniższy poziom **Labiryntu Durlaga**.

Labirynt Durlaga - poziom 4

Po zabiciu **Demonicznego Rycerza** (opisane w zadaniu **Wieża Durlaga**), nie zapomnij zabrać z jego zwłok **Sztyletu-pożeracza dusz**.

Broda Ulgotha

Mając sztylet w swoim posiadaniu, po powrocie do **Brody Ulgotha** czeka Cie niemiła niespodzianka. Już przy samym wejściu do wioski zostaniesz zaatakowany przez kultystów, którzy skradną odnaleziony sztylet.

Czym prędzej udaj się do gospody w wiosce **[3]** i poinformuj **Hurgana** o tym co zaszło. Hurgan wyśle Cię do **magazynu [5]**, który okupują kultyści w celu odzyskania sztyletu.

Jeden z kultystów swoi na straży magazynu. Zaczep go, po czym zabij wszystkich kultystów, którzy wyjdą Ci na spotkanie.

Wejdź do magazynu, gdzie zatrzyma Cię **Czarodziej Kultu**. Po krótkiej wymianie zdań dojdzie do walki. Zabij wszystkich kultystów, zwracając szczególną uwagę na znikających zabójców, których ataki od tyłu bywają śmiertelne.

Po tej walce warto odpocząć i przygotować się nieco na to, co czeka Cię piętro niżej - w komnacie demona, przyzwanego mocą sztyletu.

Nadchodzącą walkę można śmiało zakwalifikować, jako najtrudniejsze starcie w całej grze. Zaklęcia, które będą Ci absolutnie niezbędne to: przyspieszenie ruchów, ochrona przed złem (dla każdego z członków drużyny), błogosławieństwo, jedność obronna, odporność na strach oraz **rozproszenie magii**. Jeśli grasz zgodnie z zaleceniami poradnika, Imoen, Dynaheira oraz twój bard powinien mieć zapamiętane 2-3 iteracje czaru rozproszenie magii, który będzie absolutnie kluczowy do wygrania tej walki. Kiedy będziesz już uzbrojony, przyspieszony, pobłogosławiony itp, zejdź schodami do komnaty pod magazynem.

Na poczatku zatrzyma Cię **Tracea Carol**, czarodziejka kultu. Po rozmowie zabij ją jako pierwszą i wyślij swojego najlepiej opancerzonego wojownika na spotkanie demona, **Aec'Leteca**. Dookoła kręgu swoją kultyści, którzy nic nie robią. Zabij ich wszystkich, zanim zabijesz demona, inaczej ten przejmie ciało najbliższego z nich i będzie kontynuował walkę. Demon często posługuje się śmiertelnym spojrzeniem, które paraliżuje ofiarę i po jakimś czasie zmienia ją w ghasta! Kiedy tylko zobaczysz, że któryś z członków twojej drużyny uległ działaniu "spojrzenia", natychmiast rzuć na niego rozproszenie magii, które ma działanie obszarowe i może odczarować również inne ofiary. Sam **Aec'Letec** nie jest szczególnie twardy. Największe wyzwanie podczas tej walki to panowanie nad mikro-zarządzaniem (jednoczesnym zabijaniem kultystów, zatrzymywaniem demona, rzucaniem rozproszenia magii i nie umieraniem). Nawet na najniższym poziomie trudności walka może się okazać beznadziejna, jeśli się do niej prawidłowo nie przygotujesz. Kiedy już pokonasz demona, otrzymasz 16000pd.

Wróć do gospody i poinformuj o swoim wyczynie **Hurgana Kanienne** ostrze, a w nagrodę otrzymasz młot bojowy **Łamacz Kolan +1** i ogromną satysfakcję z dokonania (prawie) niemożliwego.

Postacie i zadania z Enhanced Edition

Neera

Neera

Beregost (Rozdział 1)

W północnej części miasta natkniesz się na dziką czarodziejkę, **Neerę [B]**.

Neera sama Cię zaczepi prosząc o pomoc, ponieważ ścigają ją źli Czarodzieje z Thay. Zaoferuj jej pomoc i obejrzyj scenkę, która się po chwili rozegra. Po rozmowie z **Ekandorem** (przywódcą napastników) będziesz musiał zmierzyć się z magiem i dwoma oprychami. Postępuj podobnie jak w przypadku walki z zabójcą pod gospodą. Sam zacznij pieśnią zagrzewać do boju swoich kompanów, a oni niech skupią ataki z broni dystansowych na czarodzieju. Zabicie dwóch pozostałych przeciwników to już tylko formalność - zresztą **Neera** też nie będzie stała bezczynnie. Po walce **Neera** zechce dołączyć do twojej drużyny.

Aby ruszyć historię Neery do przodu, musisz podróżować z nią przez kilka dni (możesz to przyspieszyć odpoczywając w gospodzie). Podczas drugiej zainicjowanej przez czarodziejkę rozmowy dopytaj się o szczegóły jej przeszłości i umiejętności, wtedy Neera poprosi Cię o odnalezienie drugiego dzikiego maga, który mieszka na Wybrzeżu Mieczy. Odszukaj **Enklawę Adoya**, podróżując na wschód od Kopalni Nashkel.

Enklawa Adoya

Po dotarciu do enklawy, wylądujesz w południowo-zachodniej części mapy **[1]**. Kiedy zbliżysz się do palisady, zaczepi Cię **Goblin [A]** i opowie o swoim

przywódcy oraz o "bogu", którego ten pilnuje. Jeśli będziesz miły dla goblina, ten zaprowadzi Cię to jaskini na północy. Wszystkie gobliny w okolicy nie są agresywne.

W drodze do jaskini odszukaj **Magreba [B]**. Kiedy porozmawiasz z nim, dowiesz się, że jego żona zaginęła w jaskini do której zmierzasz.

Jaskinia Goblinów

Po wejsciu do jaskini zatrzyma Cię inny goblin i rozpocznie się walka. Gobliny

zamieszkujące jaskinię nie są tak przyjazne jak te na zewnątrz. Po drugiej stronie mostu **[2]** znajdziesz zwłoki żony Magreba. Pochowaj ją, klikając w pobliżu ciała (kursor zmieni się w strzałki). Zamelduj o tym Magrebowi, kiedy będziesz opuszczał enklawę.

W środkowej części jaskini zatrzyma Cię przywódca goblinów, **Rogdok [A]**. Zabij go hobgoblina oraz jego pomocników, aby dostać się do celi **[3]**.

W celi spotkasz samego **Adoya [B]**. Po krótkiej rozmowie z dzikim magiem, w celi pojawi się **Ekandor** wraz ze swoimi ochroniarzami. Za pokonanie Ekandora otrzymasz 1600pd, 63sz, szatę wędrowca, zwój kamiennej skóry, a sam dziki mag wręczy Ci **Pas Adoya** i zniknie.

To już koniec zadania Neery. Teraz pozostaje Ci już z nią tylko poromansować.

Rasaad

Nashkel (Rozdział 2)

Tuż przed gospodą **[1]** spotkasz **Rasaada [B]**. Jeśli podczas rozmowy mnicha z kilkoma wieśniakami poprzesz jego powściągliwość, ten chętnie do Ciebie dołączy.

Podobnie jak w przypadku Neery, będziesz musiał powędrowac kilka dni z Rasaadem, aby zainicjował konwersację. Po drugiej rozmowie będziesz mogł dalej pchnąć jego historię, ale dopiero po dotarciu do **Wrót Baldura**.

Wrota Baldura (H)

W nocy udaj się do doków w mieście. Zostaniesz zatrzymany przez **Mnichów**

Ciemnego Księżyca [A], którzy są odpowiedzialni za przykre doświadczenia Rasaada. Pokonaj mnichów i z ciała jednego z nich zabierz list zatytułowany **Wiadomość od Ciemnego Księżyca**.

Wrota Baldura (I)

Udaj się do karczmy **Ostrze i Gwiazdy [1]** na wschód od doków. Na pierwszym piętrze znajdziesz **Sorrema**, człowieka, o którym wspominał list. Wyciśnij z niego prawdę, a ten zabierze Cię do siedziby Ciemnego Księżyca na zachód od doków.

Wrota Baldura (G)

AR11.00

Kiedy już znajdziesz się w budynku, zatrzyma Cię **Porucznik Ciemnego Księżyca**. Jest to zasadzka, w którą wciągnął Cię Sorrem. Delikwent ucieknie na pierwsze piętro, podczas gdy na parterze rozgorzeje walka. Kiedy pokonasz mnichów na parterze, rusz w pościg za Sorremem.

Po wejściu na pierwsze piętro zabij Sorrema i jego kompanów, po czym ze zwłok zdrajcy zabierz Notatkę Sorrema i list zatytułowany "Obietnica". Rasaad nawiąże z Tobą dialog i poprosi o wyruszenie do **Chmurnych Szczytów**.

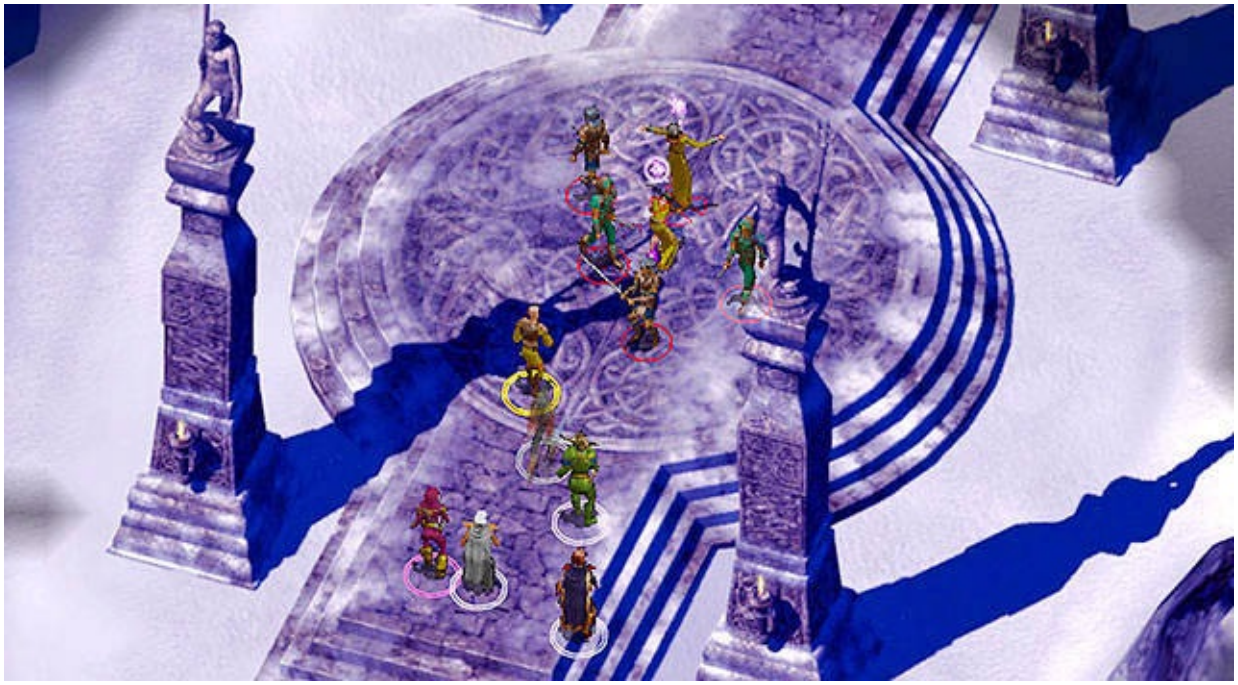
Chmurne Szczyty

Tuż po dotarciu do tej lokacji, natkniesz się na na grupę mnichów, którzy chcą zabić swoich niedoszłych adeptów. Po walce ze złymi mnichami pozwól odejść

nowicjuszom, aby mogli rozpocząć nowe życie.

Obok jaskini **[2]** trafisz na unikatowy widok w Baldur's Gate - trolla. Trolle można zabić jedynie ogniem, więc jeśli nie dysponujesz jeszcze żadną ognistą bronią lub zaklęciem, zbierz leżące niedaleko ogniste strzały i oleje dzikiego ognia. Użyj jednego z tych przedmiotów kiedy troll padnie na ziemię i będzie się regenerował.

Drugiego trolla (oraz zapas olejów i ognistych strzał) znajdziesz w małych obozowisku na południu **[3]**.



Ośnieżonymi schodami udaj się w stronę **Świątyni Shar [4]**. Spotkasz tam Adeptów Ciemnego Księżyca oraz ich przywódcę, **Gamaza [A]**. Gamaz jest bratem Rasaada, którego nasz przyjaciel uważał do tej pory za nieboszczyka. Po

rozmowie braci rozpocznie się walka z adeptami. Pokonaj ich i wejdź do świątyni.

Świątynia Shar

Przemierzając mury świątyni uważaj na pułapki i przeszukaj wszystkie pojemniki. W głównej sali budynku ponownie natkniesz się na **Gamaza [A]**, który ucieknie do pobliskiego wyjścia **[2]** i zostawi Cię na pastwę kilku mrocznych mnichów.

Zanim ruszysz w dalszy pościg za Gamazem, zajrzyj do pomieszczenia [2] i

przeszukaj znajdujący się tam kufer. Znajdziesz tam **Pas Potężnej Pięści**, który mimo minusów (obniża inteligencję) jest doskonałym uzupełnieniem umiejętności Rasaada.

Jaskinia

Po wyjściu ze świątyni znajdziesz się w jaskini, w której mnisi przetrzymują w klatkach **[1]** różne bestie. Większość z nich została uwolniona, prawdopodobnie by opóźnić twój pościg. Pokonaj gobliny i zwierzaki, po czym rusz dalej.

W zaułku na północy znajdują się dwie cele **[2]**. Mnisi uwięzili w nich **Jaspera Banffa [A]** oraz **Bassano [B]**. Z uwięzionymi mężczyznami związana jest mała

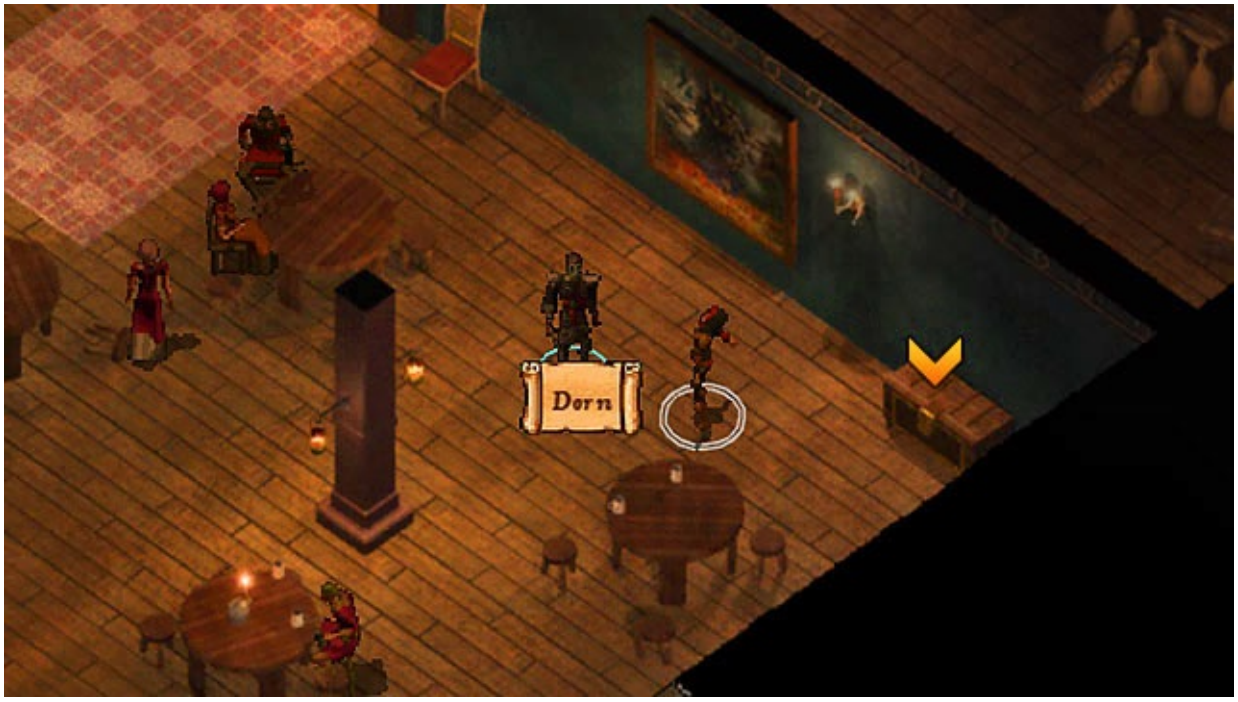
łamigłówka, która w momencie pisania tego poradnika nie działała, jak założyli twórcy. Porozmawiaj z Jasperem. Obie klatki są magicznie zabezpieczone i otwarcie niewłaściwej skutkuje zabiciem obu więźniów. Jeden z więźniów kłamie, a drugi mówi prawdę, przy czym tylko raz mogą odpowiedzieć na twoje pytanie. Zadaj Jasperowi pytanie ***3:- "Jeśli spytam drugiego więźnia…"*** i otwórz **jego** celę. Drugi więzień ucieknie i więcej go nie zobaczysz. Rusz do wyjścia z jaskini **[3]**.

Po wyjściu z jaskini spotkasz się ponownie z Gamazem. Po rozmowie Rasaada z bratem, rozpocznie się walka ze wszystkimi zgromadzonymi tutaj mnichami. Pokonaj ich kolejno, rozpoczynając od magów. Na końcu zabij samego Gamaza i wysłuchaj ostatniej rozmowy braci. Za pokonanie złego brata otrzymasz 1000pd oraz **Błyszczące Opaski** dla mnicha.

Dorn Il-Khan

Dorn Il-Khan

"Pod Pomocną Dłonią" (Rozdział 1)



W głównej sali gospody spotkasz **Dorna**, jedną z nowych postaci, które zostały dodane do gry w wersji *Enhanced Edition*. W tym momencie **Dorn** nie dołączy do twojej drużyny i potraktuje Cię dość obcesowo, ale jeszcze go spotkasz w rozdziale 2 i wtedy (jeśli zechcesz) będziesz mógł połączyć z nim siły.

Nashkel (w drodze do kopalni)

Po drodze do kopalni, podróż przerwie Ci scena, w której zostaniesz zatrzymany przez bandę elfów, dowodzoną przez **Senjaka** i **Doroteę**. Sytuacja szybko zmieni się, kiedy na miejscu zjawi się **Dorn**. Z jego pomocą wyeliminuj wszystkich przeciwników, a ten zaproponuje Ci dołączenie do drużyny. Dorn jest złą postacią i jego przyłączenie zaowocuje spadkiem twojej reputacji. Za zabicie podczas tej potyczki Senjaka i Dorotei otrzymasz 700pd, a najcenniejsze przedmioty, jakie przy nich znajdziesz to **Wakizashi +1** i **Mała Tarcza +1**.

Góry Gibberlingów

Zaraz po zjawieniu się w tej lokacji **[1]**, twoja drużyna zostanie zaatakowana przez Szkielety. Po ich zabibiu Dorn podzieli się z Tobą swoimi podejrzeniami o

obecności jednej z jego byłych kompanek, nekromantki Kryll.

Nieco dalej na wschód znajdziesz wspomnianą **Kryll [A]**. Nekromantka zamieni kilka zdań z Dornem i zmieni wszystkich zebranych wokół niej ludzi w szkielety. Pokonaj ją i jej sługusów, za co dostaniesz 1000pd, a przy zwłokach nekromantki znajdziesz wyśmienity **Amulet Blokowania Czarów**.

Historię Dorna będziesz mógł kontynuować dopiero po ukończeniu rozdziału 4.

Przejście Wyrm (Rozdział 5)

Od razu po wejściu do tej lokacji **[1]**, Dorn rozpocznie z Tobą rozmowę. Wojownik wyczuwa obecność ostatniego członka drużyny, która go zdradziła.

Przejdź na drugą stronę mostu, gdzie spotkasz **Simmeona [A]** i jego świtę. Po wymianie zdań między Dornem a Simmeonem, pokonaj kultystów oraz przywołane Sługi Azotheta. Cała walka warta jest 4087pd, a przy ciałach pokonanych przeciwników znajdziesz **Pancerz Falloriana +1**, **Złoty Pas Urnsta**, miecz półtoraręczny **Albruin +1** oraz **Elfią Kolczugę**. Na koniec porozmawiaj z Dornem, aby zakończyć jego zadanie.

Baldur's Gate: Enhanced Edition - wymagania sprzętowe

Oficjalne wymagania sprzętowe

W przypadku odświeżonej gry sprzed ponad dekady, nie ma praktycznie podziału na wymagania minimalne i zalecane. Szybkość działania między maszynami spełniającymi minimalne wymagania, a typowymi kombajnami dla graczy ogranicza się jedynie do skrócenia (i tak minimalnych) czasów ładowania.

Jedyną rzeczą, na którą należy zwrócić wyjątkową uwagę jest zamontowana w komputerze karta graficzna. Jeśli jest to zintegrowana karta Intela, niestety w większości wypadków gra nie uruchomi się. Znane są jednak przypadki, w których gra uruchamiała się, ale w oknie - w takim wypadku wystarczy wcisnąć klawisze **[ALT+ENTER]** aby przejść do trybu pełno-ekranowego. Przed wyłączeniem gry należy jednak powrócić do trybu okienkowego, aby gra uruchomiła się ponownie. Innym rozwiązaniem dla nieszczęśników skazanych na zintegrowany układ Intela, jest uruchomienie gry w systemie **Linux**, przy użyciu emulatora **Wine**.

Wymagania minimalne

1. System operacyjny: Windows XP, Vista, 7, 8
2. Procesor: 1 GHz
3. RAM: 512 MB RAM
4. HDD: 2 GB
5. Karta graficzna: GeForce 2 lub odpowiednik (kompatybilna z OpenGL 2.0); układy Intela NIE SĄ wspierane
6. Karta dźwiękowa: standardowa

Poradniki do gier dla ciebie.

Najnowsze poradniki i solucje do gier komputerowych i konsolowych
możesz pobrać na naszej stronie internetowej
http://www.gry-online.pl/poradniki-do-gier.asp

Serwisy GRY-Online.pl to gry dla każdego i wszystko o grach.

Encyklopedia Gier - Wszystkie gry w jednym miejscu, obszerne opisy, video, wymagania sprzętowe, daty premier.
http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp

TVgry.pl - Internetowa telewizja dla graczy, własne produkcje, oficjalne materiały filmowe o grach.
http://tvgry.pl/

Czytaj o grach - Recenzje, beta testy i zapowiedzi gier.
http://www.gry-online.pl/czytaj-o-grach.asp

Forum Dyskusyjne dla graczy, największe w Polsce internetowe forum tematyczne dla miłośników internetowej rozrywki.
http://www.gry-online.pl/S008.asp

Gameplay.pl - Serwis blogowy, gry, filmy, komputery, konsole, książki, muzyka... serwisy na fajne tematy
http://gameplay.pl/

www.gry-online.pl